NINTENDO64

RAREWARE

PERFECT DARK

ALL MISSION FILE



ファミ通 責任編集



パーフェクトダーク オールミッションファイル

PERFECT DARK™

ALL MISSION FILE

PERFECT DARK




PERFECT DARK
ALL MISSION FILE

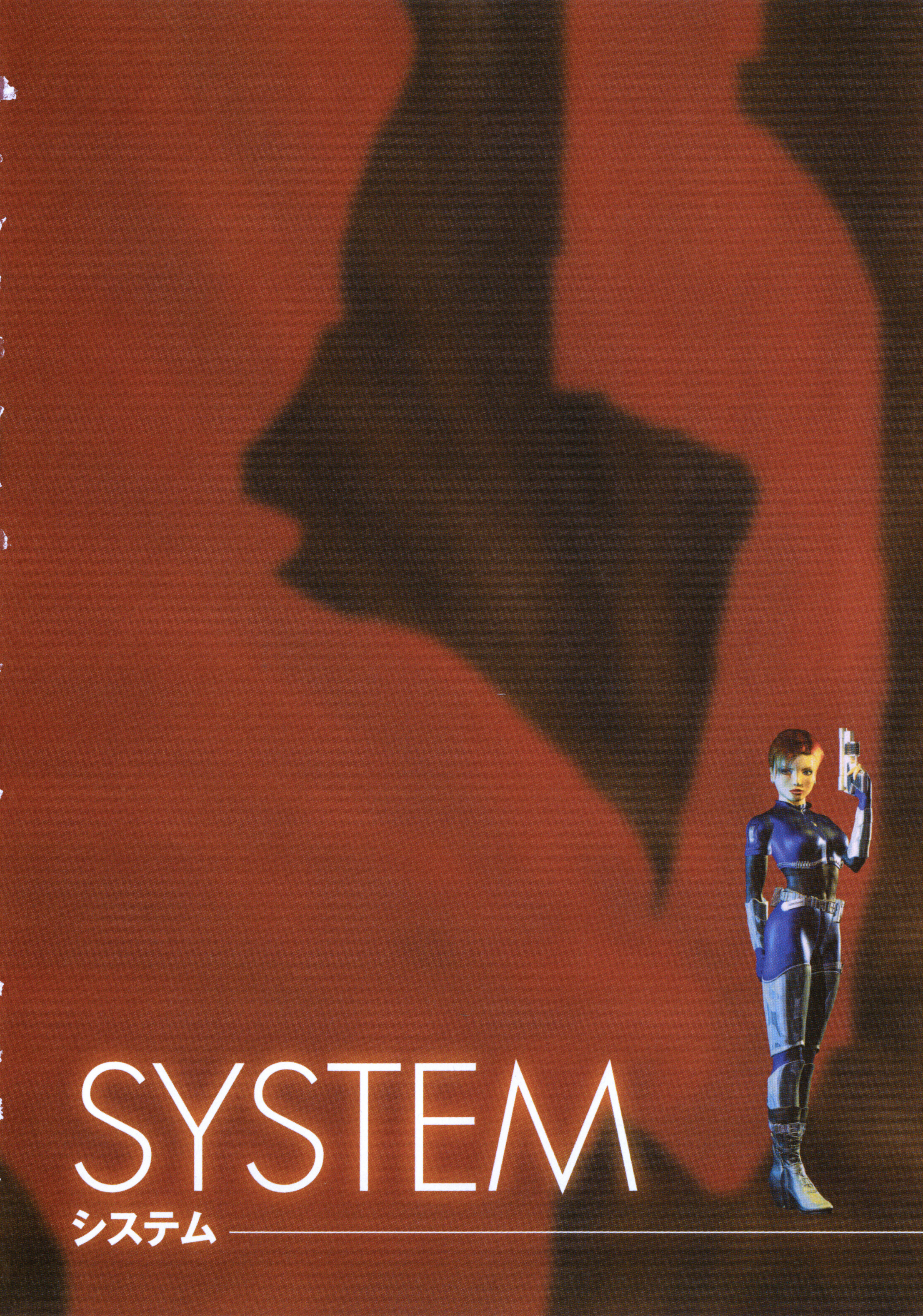
Joanna Dark



ジョアンナ・ダーク
年齢：23才

キャリントン協会にエージェント（諜報員）として所属しているが、実戦に出動した経験はまだない。しかし協会でエージェントとしての訓練を積んでいる際、過去に記録されたトレーニング成績を次々と塗りかえていった。彼女のためだけに、さらに高いレベルの訓練が用意されたことからもわかるように、彼女の持つ能力は極めて高く、キャリントン協会に所属した数多くのエージェントたちのなかでも最高レベルにある。そしてそのすばらしい身体能力と、危険な状況に陥ったときにも決して焦ることのない冷静な判断力に加えて、あらゆる武器を臨機応変に使いこなすことのできる彼女は、協会から「パーフェクト・ダーク」と言うコードネームを与えられた。

CONTENTS
目次



SYSTEM

システム

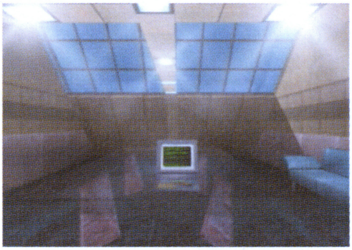


ゲームメニュー
GAME MENU

ここではゲームを始めるためのファイルを選ぶところから、各モードをプレイするまでに登場する、3つのゲームメニューについて説明していく。メニューどうしの関わりを把握するためにも、一度は目を通しておいてほしい。

ゲームの始め方

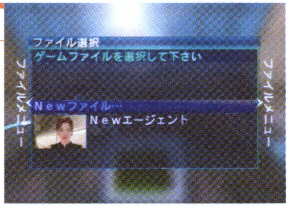
『パーフェクトダーク』をプレイするには、まず初めにデータを保存するためのゲームファイルを作成する。ファイルの作成自体は、エージェント名を入力するだけでOK。作成が完了してプレイするファイルを選べば、プレイモードを選択するメインメニューへと進むことができるのだ。このメインメニューは、ゲームのスタート地点にあるPCの前でBボタンを押すか、スタートボタンを押せば表示される。下に、これらの流れを3つの段階に分けて説明している。この手順のとおりに進んでいけば、迷うことなくゲームを始められるだろう。



ここがスタート地点となる部屋だ。ファイルを選んでゲームを始めよう。

1 Newファイルを選択する

タイトル画面から進んでくると、キャリントン協会の一室からスタートすることになる。まず「Newファイル」にある「Newエージェント」という名前のファイルを選ぼう。これはまだ名前もつけられていないまっさらのファイルだ。このファイルにクリアデータや個人設定などを保存する。ファイルを選んだあとは、エージェント名の入力へ進む。



ファイルのあるなしに関わらず、まずはこの画面からゲームがスタートすることになる。

2 エージェント名を入力する

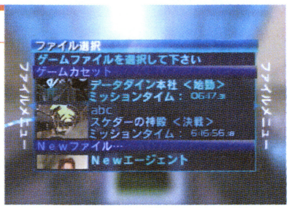
次は、エージェントとして使用する名前を入力しよう。名前を入れずに始めることもできるが、その場合には初めからついている「Dark」という名前を使うことになる。また、入力できる文字は10文字までとなっており、使える文字はアルファベットだけだ。ちなみに「CAPS」を選択するか、またはR／Lトリガーボタンを押したまま入力すると、大文字で入力できる。



「DEL」で入力した文字を消去できる。入力が終わったら「OK」を選んで次へ進もう。

3 作成したファイルを選択しメインメニューへ

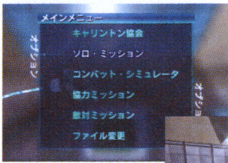
Newエージェントの名前を決めるところまで完了していれば、そのファイルがゲームカセットにセーブされているはずだ。ここでそのゲームファイルを選んで決定しよう。するとメインメニューへ進むことができる。ちなみにゲームカセットに保存できるゲームファイルは4つまでだ。それ以上のファイルをセーブしておきたい場合には、コントローラパックを用意しよう。



ファイルには進行状況が表示され、どこまで進んでいたかがひと目でわかるようになっている。

メインメニュー

ファイル選択画面でプレイするゲームファイルを選んだあとは、「メインメニュー」へと進むことになる。このメインメニューでは、ひとりプレイ用のソロ・ミッションや、複数でプレイできるコンバット・シミュレータなどのゲームモードを選ぶことができるのだ。各モードの内容については、下にある一覧表で説明している。ゲームをプレイするまえにモードの内容をつかんでおきたいプレイヤーは、この一覧表を読んでおこう。また、このメインメニューが画面に表示されているときに、十字キー／3Dスティック／Cボタンの右か左を押すことで、メインメニューとオプションメニューを切り換えて表示させられる。



これがメインメニューだ。5つのゲームモードと、ゲームファイル変更用の項目が用意されている。



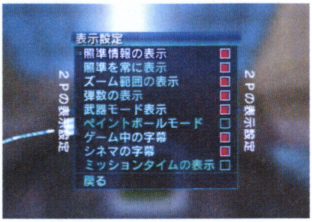
メインメニューをキャンセルすると、そのままキャリントン協会のビル内部を探索できるのだ。

メインメニュー一覧表

キャリントン協会	キャリントン協会のビル内部を探索できる。ここには射撃訓練場を始めとして、各アクションを練習するためのトレーニングルームが用意されている(トレーニングの内容などについてはP.22〜24を参照)。
ソロ・ミッション ― ■ミッション選択	ひとりプレイ用のストーリーモードで、ミッションごとに与えられる任務をクリアして進んでいく。このソロ・ミッションには3段階の難易度が設定されている(各ミッションについてはP.25〜106を参照)。
コンバットシミュレータ ― ■チャレンジ / ■ゲーム設定のロード / ■クイックスタート / ■ゲーム設定(詳細) ※十字キー／3Dスティック／Cボタンの右か左で「個人設定」「その他」「チャレンジモード」を切り換え表示	1〜4人までが同時にプレイできる対戦モードだ。対戦する際のルールやステージなど、かなり細かなところまで設定することができるようになっている(コンバット・シミュレータについてはP.109〜136を参照)。  プレイヤーどうしでチームを組んで、コンピューターの操るキャラクターと対戦することも可能だ。
協力ミッション ― ■ミッション選択	本来はひとりプレイ用のソロ・ミッションを、ふたりでプレイできるのがこの「協力ミッション」だ。友だちだけでなく、コンピュータの操るキャラクターと協力してプレイすることもできる(P.98を参照)。
敵対ミッション ― ■ミッションタイムの表示	協力ミッションと同様に、友だちとふたりでソロ・ミッションをプレイするモードだ。ただし、ふたりのうちひとりがジョアンナを、残りのひとりが敵側のキャラクターを操作することになる(P.98を参照)。
ファイル変更	選択しているゲームファイルを終了させられる。画面表示がメインメニューからファイル選択画面に切り換わって、ファイル選択からやり直せるのだ。

オプション

このオプションは、コントローラーの操作方法や画面表示などについて設定することができるメニューだ。項目は全部で6つあり、かなり細かな部分の設定まで可能になっている。自分のスタイルに合わせた設定をしておけば、より快適にゲームをプレイできるはずだ。また、ある条件をクリアすることで取得する「チート（おまけモード）」についても、ここで設定することができるのだ（チートで設定できる項目についてはP.155からを参照）。



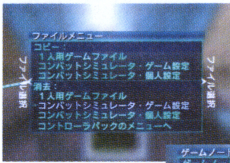
設定がオンであれば、項目の右にある四角が赤くなる。オフだと四角は透明なままだ。

オプション一覧表

オーディオ	■効果音 ■BGM ■モード	プレイ中に流れる音楽や効果音などを設定する。「モード」では、ステレオとモノラルを始め、ヘッドホンとサラウンドという項目も用意されているのだ。
ビデオ	■画面サイズ ■画角 ■ハイレゾ ■2Pモードの画面分割	ゲームプレイ中のテレビ画面の映り方について設定することができる。たとえば、画面サイズを「シネマ」に設定すると、プレイ画面の上下に黒い余白ができて、まるで映画のスクリーンのようになる。
操作設定	■操作モード ■視点移動の上下逆 ■自動前方視点 ■頭のゆれ ■自動照準 ■照準設定	プレイ中の操作全般に関しての設定が行なえる。コントローラーの操作モードも切り換え可能だ。また、長時間プレイしていると3D酔いしてしまうという人は「頭のゆれ」をオフにしてみよう。画面の揺れが減って多少は楽になる。ちなみに十字キー／3Dスティック／Cボタンの左右で2プレイヤー側の操作設定が行なえる。
表示設定	■照準情報の表示 ■照準を常に表示 ■ズーム範囲の表示 ■弾数の表示 ■武器モード表示 ■ペイントボールモード ■ゲーム中の字幕 ■シネマの字幕 ■ミッションタイムの表示	プレイ中、画面内に表示されるさまざまな情報のオン／オフを設定するメニューだ。用意されている項目のほとんどは、最初からオンに設定されている。また、ミッションのクリア時間短縮にチャレンジしている人は「ミッションタイムの表示」をオンにしておこう。画面の左下に、ミッションスタートからのタイムが表示されて便利だ。この「表示設定」も、上で説明した「操作設定」と同じく、十字キー／3Dスティック／Cボタンの左右で2P側の設定を行なうことができる。
チート	■おたのしみ ■ゲームプレイ ■ジョアンナ用の武器（ソロ） ■クラシックウェポン（ソロ） ■ウェポン ■チームメイト ■全てのチートを無効にする	この「チート」は、おまけモードや初期装備などを設定できるメニューになっている。これらは項目ごとに決められた条件をクリアすると取得することができるのだ。なかにはミッションのクリアにとても役立つおまけモードもあるが、このチートを使ってプレイしてもクリアしたことにはならないので注意しよう（チートの種類などについてはP.155からを参照）。
シネマ	■スペシャル ■ミッション	ソロ・ミッション中に登場したシネマシーンを鑑賞できる。2種類の再生モードが用意されている。

ファイルメニュー

ゲームカセットにセーブされているデータをコピーしたり、消去したりできるのがファイルメニューだ。このメニューは、ゲームファイル選択画面が表示されているときに十字キー／3Dスティック／Cボタンの左右を押すことによって切り換えられる。ただし、メインメニューやオプションが表示されているときには、このメニューは使用できない。プレイするゲームファイルを選んだあとで、ファイルメニューの項目を使用したいときには、メインメニューのいちばん下にある「ファイル変更」を選ぼう。するとそのファイルは終了し、新しくゲームファイルを選ぶための「ファイル選択画面」が表示される。また、コントローラパックへのファイルコピーや消去を行なうこともできる。



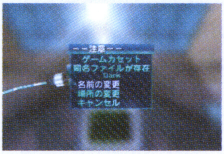
コンバット・シミュレータのゲーム設定だけをコピーまたは消去するというようなこともできる。



ゲームノートとはデータを保存する場所だ。「コントローラパックのメニュー」で閲覧することができる。

ファイルメニュー一覧表

項目		内容
コピー	■1人用ゲームファイル ■コンバットシミュレータ・ゲーム設定 ■コンバットシミュレータ・個人設定	ゲームカセットまたはコントローラパックに保存してあるファイルを、別の場所にコピーできる。ファイルを選んで、どこに保存するかを決定すれば完了だ。
消去	■1人用ゲームファイル ■コンバットシミュレータ・ゲーム設定 ■コンバットシミュレータ・個人設定	ゲームカセットまたはコントローラパックにセーブしてあるファイルを消去できる。一度消したファイルは、元に戻すことができないので注意しよう。
コントローラパックのメニューへ		コントローラパックに保存したデータを消すためのメニューだ。ただし、この項目から消去すると、コントローラパックにセーブしてあるデータ全部が消えてしまう。ひとり用ゲームファイルやゲーム設定だけを選んで消したいときは「消去」から行なうようにしよう。



選んだ場所に同名のファイルがある場合には、どちらかのファイル名を変更することになる。

ゲームデータのセーブについて

DATA SAVE

『パーフェクトダーク』のゲームデータは、あるポイントで自動的に保存されるようになっている。たとえばミッションをクリアしたときや、射撃訓練を行なったときなどだ。同じファイルを選べば、電源を落としたあとでも、以前にセーブされたデータはそのままでプレイを再開することができる。ただしコンバット・シミュレータのゲーム設定と個人設定については、プレイヤーが任意でセーブするようになっている。うっかり電源を切って、せっかく作った設定をなくしてしまわないように注意しよう。また、別売のコントローラパックには、ゲームファイルとコンバットシミュレータのゲーム設定、個人設定をそれぞれ4つまで保存できる。これらのデータは「ゲームノート」というまとまりで管理されており、これを消すとパックに保存していたデータがすべて消えてしまうことになる。



コントローラパックにデータをセーブできるだけの空きがあるかを確認して、ファイルを保存しよう。



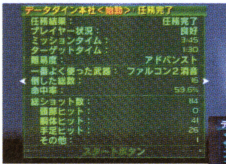
基本操作

OPERATION

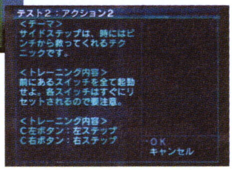
プレイ中は銃を撃ったり走ったりと、さまざまなアクションを組み合わせて進んでいくことになる。快適にプレイするために、まずは基本となる操作を把握しておきたい。ここではこれらの操作を、簡単な図や写真と合わせて説明していこう。

移動系操作

ゲームをプレイするうえで、基本中の基本となる動作がこの「移動」だ。プレイヤーの移動には、おもに3DスティックとCボタンを使用する。ここでは全部で6つのアクションを説明しているが、どれもそんなに難しい操作ではない。どのアクションでどんなことができるのかをここで理解しておこう。移動系操作の感覚がつかめるまで、キャリントン協会で練習するのも手だ。また、アクションどうしを組み合わせて使うと、より使い勝手のよくなる操作もある。アクションの操作と一緒に、それらのちょっとしたテクニックについても紹介していこう。



移動系のアクションをうまく使いこなせば、ミッション攻略がよりスムーズになる。クリアタイムを競うためにも必要な操作だ。



キャリントン協会では、移動系操作を始めとする各アクションの訓練を行なえる(協会内の施設についてはP.19〜24を参照)。

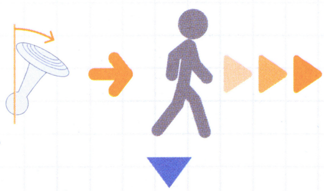
前進/後退
forward/backward

で前進/後退

体の向きと視点はそのままで、前後に移動する



3Dスティックを浅く倒すと



静かに、ゆっくりと歩いて進んでいく。曲がり角の向こうなど、敵のいそうな場所の様子をうかがうときに使おう。また、目的地へ潜入して変装で敵の目を欺いているときに、怪しまれないようにするためにもこの操作が必要となる。

3Dスティックを深く倒すと



走って進むことができる。3Dスティックを倒す角度によって、走る際のスピードが変わってくる。ゲームプレイ中の移動は、この操作がメインになる。敵に見つからないためにも、このアクションをうまく利用してすばやい行動を心がけよう。

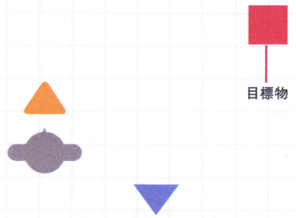
体の向きを変える
turn



で方向転換

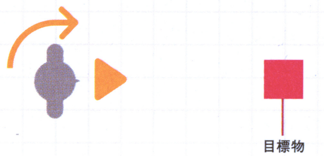
その場で左右に方向転換する(3Dスティックを倒し続けると、その場で360度回転する)

方向転換はスムーズに



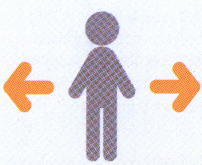
進行方向の右側にある目標物へ近づきたいときは、3Dスティックを前に倒したまま、右斜め前にスティックを動かしてみよう。すると、前進しつつ方向を変えることができる。わざわざ立ち止まって方向転換していると、敵に攻撃のチャンスを与えてしまうことになる。

目標に向かって移動



目の前に目標物をとらえることができたら、あとはそこへ向かって進めばいい。3Dスティックを右斜め前に倒したままだと、その場で1回転してしまう。適当なところで3Dスティックを前方へ戻そう。これらの動作をスムーズに行なえると、よりすばやい行動が可能になる。

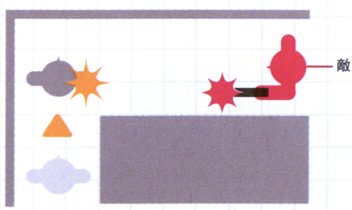
サイドステップ
sidestep



◁▷ボタンの左右あるいは十字キーの左右で移動

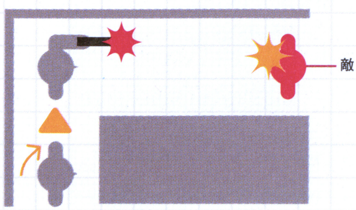
体の向きや視点はそのままで、左右に移動する

サイドステップを使わずに移動



曲がり角の向こうに敵がいる場合、曲がり角を通り過ぎてから方向転換をしていたのでは遅い。プレイヤーが体の向きを変えているあいだに敵からの攻撃を受けてしまうことになる。そこでぜひ活用したいのが、Cボタンの左右で操作するこの「サイドステップ」だ。

サイドステップを使って移動



まず曲がり角の手前で止まり、3Dスティックであらかじめ方向転換しておく。そしてサイドステップで移動し、曲がり角の先にいる敵を攻撃する。こうすれば敵を攻撃するまでの時間を短縮することができる。先手を取って攻撃すれば余計なダメージを受けずにすむのだ。

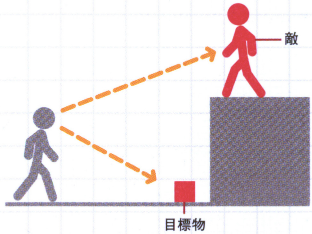
視点移動
look up/look down

△▽ボタンまたは十字キーの上下を押す

その場から動かずに視点だけを上下に動かすことができる

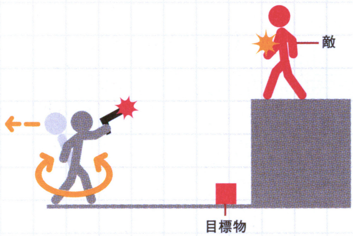


つねに自分の周囲をチェック



ゲームのプレイ中には、いつどんなことが起こるか予測もつかない。任務中はCボタンの上下を使って、つねに周囲をチェックしよう。視点を変えて自分の周りを見回したとき、自分よりも高い位置に敵を確認したり、足下にアイテムを見つけることもあるかもしれないのだ。

視点を変えながら攻撃



ミッション中に起こるさまざまな状況のなかで、不意の攻撃には気をつけたい。もし背後から攻撃された場合、その敵が自分と同じ高さにいるのなら振り返るだけで反撃できる。ただし、自分よりも高い(または低い)場所の敵には、視点移動と3Dスティックを組み合わせて対処する必要があるのだ。

しゃがむ／ふせる
duck/crouch

Rボタンを押しながら▽を押す

その場でしゃがみ(さらにもう一度▽を押すと「ふせる」)、狭い穴などに入れるようになる

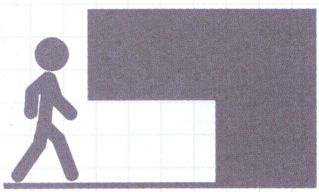


しゃがむ(1度押し)



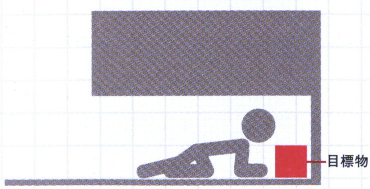
ふせる(しゃがんだ状態で▽を押す)

立ったままでは通れない場所



ミッションの舞台となるステージには、立ったままでは通れない場所もある。そんなときはこのアクションを使おう。ただし、しゃがんでいる状態では移動速度が極端に遅くなる。周囲に敵がいないかチェックしてしゃがまないと危険だ。

しゃがみ姿勢での移動



しゃがんだ(あるいはふせた)姿勢のまま、3Dスティックを倒せば、前進や後退はもちろん、方向転換なども立っているときと同じように使える。これで狭い通路もくぐれるのだ。元の姿勢に戻るにはRトリガーボタンを押せばいい。

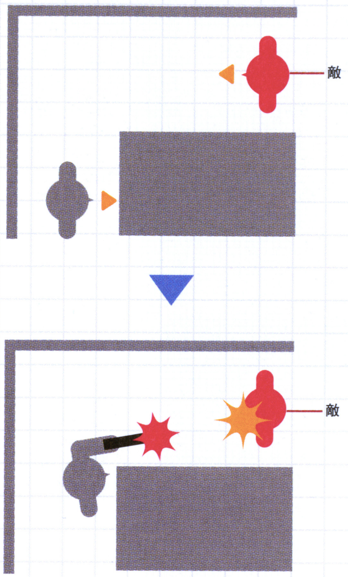
上体を傾ける
incline

Rボタンを押しながら◁▷ボタンを押す

その場で上半身のみを左右に振る



物陰から顔をのぞかせる



このアクションを使うと、その場から動かずに、上半身のみを左右に動かすことができる。曲がり角や物陰から顔をのぞかせて、向こう側の様子を確認するときなどに使えるアクションだ。向こう側からはこちらの顔しか見えないので、比較的見つかりにくい偵察方法だといえる。敵がいそうな場所を見つけたら、そっとのぞいてみよう。

顔をのぞかせた先に敵の姿を確認したら、そのまま攻撃に移ることもできる。敵が応戦してきたら、Rトリガーボタンを離して上体を戻し、態勢を立て直そう。壁や物陰に身を隠しつつ攻撃するので、何もない場所で戦うよりも敵からの弾が当たりにくくなる。敵がこちらに気づいてないのなら、一撃で倒せばムダに戦わなくて済むのだ。

自分にピッタリの操作モードでプレイしよう

OPERATION SETTING

コントローラーの操作モードを設定する

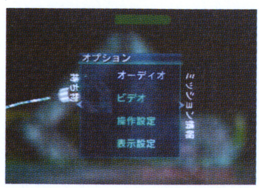
ミッションが進むにつれて、ステージの全体的な難易度は高くなっていく。敵の攻撃も激しくなってくるため、ちょっとした操作ミスが任務の失敗や、プレイヤーの死につながると考えよう。ムダやスキのない動きをものにするためにも、自分のプレイにしっくりくるボタン配置を探してみるといい。まずはオプションの「操作設定」という項目を選択する。そこにある「操作モード」を切り換えると、コントローラーの各ボタンに割り振られたアクションを変えることができる。この操作モードは全部で4つ用意されているので、いちばん自分に合っているモードを選ぼう。



「Double」とはコントローラーをふたつ同時に使って操作を行なうモードだ。

ミッションプレイ中に操作モードを変更する

コントローラの操作モードは、ミッションをプレイしている途中でも変更することができる。その変更方法も非常に簡単だ。まずはプレイ中にスタートボタンを押すと表示されるポーズ画面を、十字キー／3Dスティック／Cボタンの左右で切り換えてみよう。「任務状況」や「持ち物」などの確認画面に混じって、「オプション」画面が現れるはずだ。ここに「操作設定」項目が用意されているので、あとは操作モードを変更すればいいだけだ。任務の遂行中、コントローラに違和感を感じたらこの方法でモードを切り換えて、いろいろな操作を試してみるのもいい。



操作設定のほかにも画面表示などを設定できる。ただしチート設定はなし。

ウェポン操作

任務を無事に達成するには、状況に合わせたウェポンの使い分けと、正確な攻撃が必要になってくる。そこで重要なのが、攻撃の基本となるウェポンの操作だ。ここでウェポン全般の基本的な扱いについて理解しておこう。また、ゲーム中には40種類ものウェポンが登場する。それぞれ性能は異なっているが、基本となる操作に変わりはない。ここで説明する操作さえ覚えておけば、どんなウェポンでも問題なく扱うことができるはずだ。



敵との戦闘をムダに長引かせないためにも、ウェポンの扱いは始めに押さえておきたい。

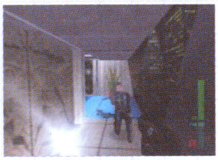
撃つ fire

Z ボタンを押す

現在装備しているウェポンから弾を発射する



照準を合わせる

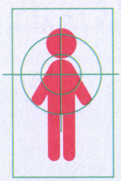


オプションの「操作設定」にある「自動照準」という項目をオンにしておけば、敵を攻撃するときに自動で銃の照準を合わせてくれる。ゲームを始めたばかりのプレイヤーにとっては嬉しい機能だ。ただしピッタリと照準を合わせてくれるというワケではないので、より正確に狙いたいのならRトリガーボタンを押すと出現する「照準カーソル」を使おう。

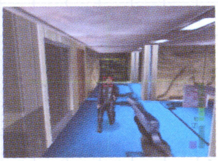
照準モード aim

R ボタンを押し続ける

照準カーソルを出現させる



3Dスティックと組み合わせて使う



銃系のウェポンを装備しているとき、Rトリガーボタンで照準カーソルを出現させることができる。このモードは、自分は動かずに照準のみを動かすもので、照準は3Dスティックで操作する。プレイヤー自身は移動できないので、背後から敵に不意を突かれないよう注意が必要だ。また、ウェポンのなかには同時にズームアップするものもある。

リロード reload

B ボタンを押す

現在装備しているウェポンに弾を補充する



ドア前でのリロードには注意



リロードはP.18で解説しているドアやエレベータの開閉と同じくBボタンで操作する。ただし、リロードよりもドア操作の方が優先されてしまう点には注意しよう。リロードしようとすると目の前にあったドアが開いてしまい、ドアの向こうにいた敵に先手を取られることもあり得る。リロードを行なうときは、ある程度ドアから離れておこう。

ウェポンの切り換え
weapon select

Ⓐボタンを押す（ウェポンチェンジ）またはⒶボタンを押し続ける（クイックメニュー）

現在装備しているウェポン／デバイスを切り換える

ウェポンチェンジ（Aボタンを押す）

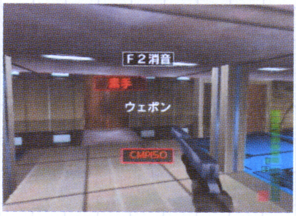




Aボタンを押すたびに、装備しているウェポンが切り換わる。順番に切り替わっていくので、何度か繰り返すと元の装備に戻る。また、スタートボタンで見られる持ち物確認画面でウェポンを選択しても、装備を切り換えられる。

クイックメニュー（Aボタンを一定時間押し続ける）





Aボタンを押し続けると、画面にクイックメニューが現れる。所持しているウェポンとデバイス名が表示されるので、3Dスティックで装備したいものにカーソルを合わせよう。選択と同時にAボタンを離せば装備が切り換わる。

武器モードの切り換え
weapon mode select

Ⓑボタンを押し続ける、またはクイックメニュー表示中にZボタンを押す

現在装備しているウェポンの武器モードを切り換える

Bボタンで切り換える（Bボタンを押し続ける）





『パーフェクトダーク』では、どのウェポンにもふたつの武器モードが用意されている。同じウェポンであっても、それぞれのモードでは機能が異なっているのだ。Bボタンをしばらく押し続けることによって切り換えることができる。

クイックメニューで切り換える（クイックメニュー中にZトリガーボタン）





クイックメニューが表示されたあと、Zトリガーボタンを押す。すると現在装備しているウェポンの第1、第2武器モードが画面に表示される。3Dスティックでそのどちらかを選んでAボタンを離せば、武器モードを切り換えられる。

デバイス操作

ミッションを進めていくと、自分の力だけでは解決できない事態が発生することがある。そんなときにはデバイスを使って解決しよう。さまざまなデバイスが存在するが、ウェポンと同じく基本的な操作は共通だ。ちなみに、任務を達成するためにデバイスが必要な場合には、それらを所持した状態でミッションがスタートする。いま進めている任務ではどんなデバイスを使うのか、ミッションスタート時に必ず持ち物をチェックしておこう。



ゲーム中に登場するデバイスは全部で21種類だ(機能についてはP.152～154を参照)。

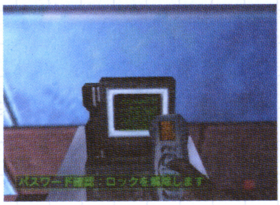
各デバイスを使用する
device

Ⓩトリガーボタン(一部のデバイスについてはⒷボタン)を押す

デバイスを操作する

各デバイスを使用する(目標物の前でZトリガーボタンを押す)





デバイスを使用するためには、ウェポンと同じようにまず装備する必要がある。クイックメニューかポーズ画面を表示させたあと、目的のデバイスを選んで装備しよう。そして目標の前でZトリガーボタン(またはBボタン)を押せば、あとは自動的に作業が完了する。

PCを使用する
PC

PCの前に立ってⒷボタンを押す

PCを操作することができる

PCを操作する(PCの前でBボタンを押す)



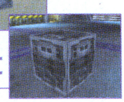


PCの前でBボタンを押せば、その端末を操作できる。操作に対する反応があれば、その結果が画面に表示されるのだ。ただしミッションに登場するPCは、操作できないものがほとんどだ。どれが動作しているか見た目にはわからないので、とりあえず操作してみよう。

特殊なオブジェクトやアイテム
OBJECT

デバイスではないが、ミッション中に登場する物としてホバーコンテナとシールドがある。ホバーコンテナは、その近くでBボタンを押すとつかんで移動させることが可能なオブジェクトで、もう一度Bボタンを押すと放すことができる。シールドは拾うと自動的に装備され、一定量のダメージを防いでくれるバリアのようなアイテムだ。


シールド

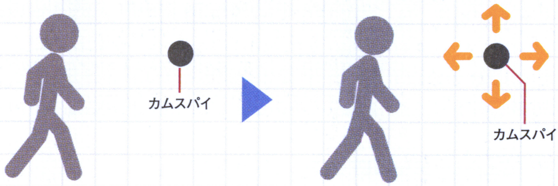

ホバーコンテナ

カムスパイを使用する
CamSpy

Z トリガーボタンを押して写真撮影

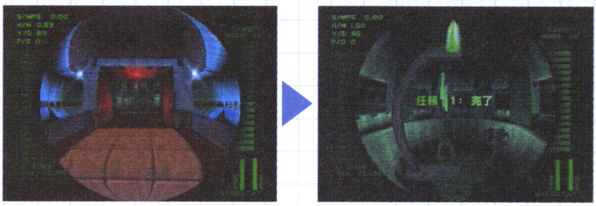
カムスパイを操作して目標の写真を撮影する

離れた場所から操作する



カムスパイはプレイヤーの代わりに目的地へ潜入させて、内部の様子を撮影するために使用する。Cボタンの上下で上昇／下降する以外は、ジョアンナを操るときとほとんど同じ操作でOKだ。ただし姿が消せるわけではないので、敵に見つかると壊されることもある。

カムスパイはこういう場合に便利



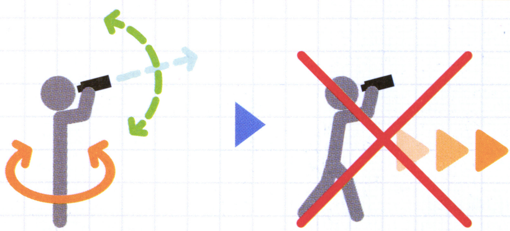
ミッション1-2では、ある部屋で極秘に行なわれている研究の様子をカムスパイで撮影するという任務が与えられる。この部屋は放射能に汚染されているので、ジョアンナが入るとダメージを受けてしまうが、カムスパイなら安全に内部の様子を撮影することができる。

HRスコープを使用する
HR Scope

△▽でズーム率を変更

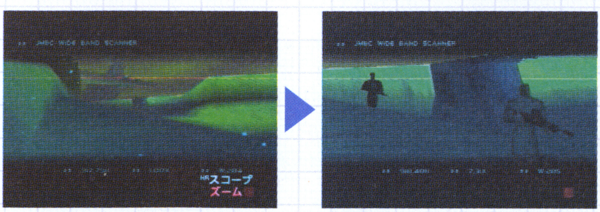
遠くの目標物を最大31倍までズームして見ることができる

HRスコープは視点移動のみ



このHRスコープを使えば、かなり遠い場所の様子を見ることができる。スコープを装備したあと3Dスティックで視点を移動させて、周囲の状況を確認しよう。ただしスコープを装備しているあいだは銃を扱えないうえ、移動も不可能となっている。敵から不意に攻撃されないよう注意が必要だ。

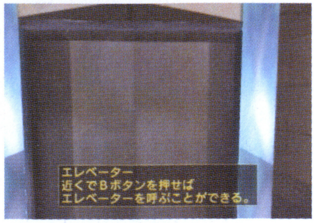
HRスコープで目標物を見る（Cボタン上下でズームイン／アウト）



HRスコープの使用中にCボタンの上を押すと、最高31倍まで倍率を上げられる。肉眼では発見できなかった敵もハッキリと確認できる。この機能を使って得た情報は、任務の遂行に役立てよう。ちなみにスコープの倍率を下げるには、Cボタンの下を押せばいい。

その他の操作

ここまでで説明してきた「移動操作」や「武器操作」「デバイス操作」のほかにも、ミッションによっては特別な操作が必要となる。それがここで紹介している「その他の操作」だ。「ドア／エレベーターの開閉」といったこれらのアクションは、プレイヤーが任務を遂行している途中でたびたび登場することになる。ゲームをプレイしているとき、ちょっとしたことでとまどってしまわないように、ここでこれらの操作についても把握しておこう。



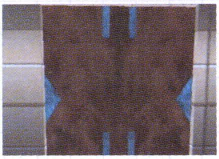
これらの操作は、「キャリントン協会ビル」の内部にある施設などで練習することができる。

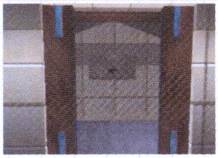
ドア／エレベータの開閉
door/elevator

ドア／エレベーターの前でⒷボタンを押す

ドア／エレベーターのドアを開閉する

ドア／エレベーターを開閉する（扉の前でBボタンを押す）





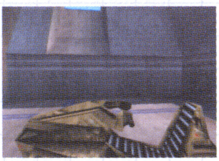
ドアやエレベーターを開閉するには、それらの前でBボタンを押そう。エレベーターがほかの階に止まっている場合でも、Bボタンを押せば呼ぶことができる。ただしロックがかかっていて開かない場合もある。また、この操作はウェポンに弾丸を補充するリロードと同じ操作だが、ドアの開閉操作の方が優先される。

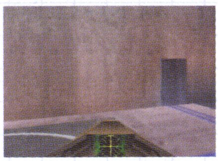
ホバーバイクの乗降
HoverBike

ホバーバイクのそばでⒷボタンをすばやく2回押す

ホバーバイクに乗ってステージ内を移動する

ホバーバイクに乗って移動する





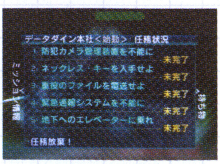
ホバーバイクに乗るには、シートのすぐ横でBボタンをすばやく2回押そう。乗る感覚がうまくつかめないときは、キャリントン協会内のホバーバイクで練習しよう。乗り込んだあとは基本の移動操作と同じく、3DスティックとCボタンを使って移動できる。また、ホバーバイクに乗っているときでも敵を攻撃できるのだ。

ゲーム中の一時ポーズ
pause

STARTボタンを押す

ポーズ画面を表示してゲームを一時中断する

ポーズ中の画面切り換え（十キー／3Dスティック／Cボタンの左右）



ゲームをプレイしているときにスタートボタンを押すと、プレイを一時中断することができる。その際、モニター上にはポーズ画面が表示されるのだ。このポーズ画面では、任務の達成に役立つさまざまな情報を見ることができる。与えられた任務を無事にクリアするためにも、ミッションスタート時にはこれらの情報を必ず確認しておこう。また、ポーズ画面が表示されているときに、十字キー／3Dスティック／Cボタンの左右を押すと「任務状況」→「持ち物」→「オプション」→「ミッション情報」というように、4つの画面を切り替え表示することができる。



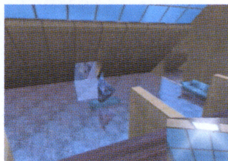
キャリントン協会

CARRINGTON INSTITUTE

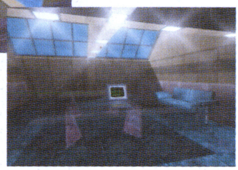
「キャリントン協会」は、メインメニューから選択できる項目のひとつだ。このビルの内部には、各アクションを訓練する部屋が用意されている。ミッションをなかなかクリアできないプレイヤーは、これらの施設を利用して練習しよう。

キャリントン協会とは

いままで数多くの最新技術を提供してきた機関で、世界中で自動車などに使用されている「反重力テクノロジー」も、協会の設立者が世に送り出した技術のひとつだ。この協会の設立されたのには、地球における最新技術の開発状況をチェックし、それらの技術による世界の混乱を防ぐという目的がある。そのためにジョアンナを始めとする優秀なエージェントたちがここで養成されているのだ。ビルの内部には、彼らエージェントのためのさまざまな訓練施設が完備されている。また、エージェント用のウェポンなども、この協会内で開発される。こういった活動が、ジョアンナらの任務をサポートしている。



エージェントたちの拠点であり、機密保持のため外部からの進入はシャットアウトされている。



ゲームのスタート地点となるこの部屋も、キャリントン協会のビル内部にある一室だ。

キャリントン協会を構成する人たち



ダニエル・キャリントン

キャリントン協会を設立した、世界でも最先端の技術を持つ科学者である。ジョアンナらエージェントが実行する作戦は、すべて彼が立案・計画したものだ。服装センスは少々ユニークで、かなりのロマンチストでもある。

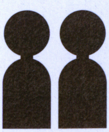
上司

上司



ジョアンナ・ダーク

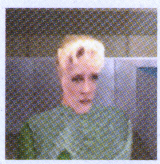
キャリントン協会に所属するエージェントのひとりである。トレーニングを完璧な成績でクリアしたため、協会から『パーフェクトダーク』というコードネームを与えられた。今回の任務が初仕事となる。



ジョアンナ以外のエージェント

このキャリントン協会には、ジョアンナ以外にも複数のエージェントが所属している。彼らは現在も世界のどこかで任務を遂行しており、与えられる任務の内容によっては、お互いに協力し合うこともある。

ウェポンやデバイスの開発



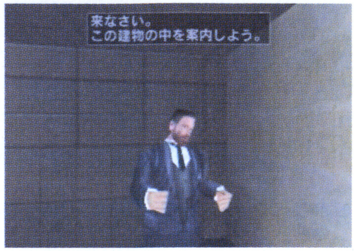


研究員たち

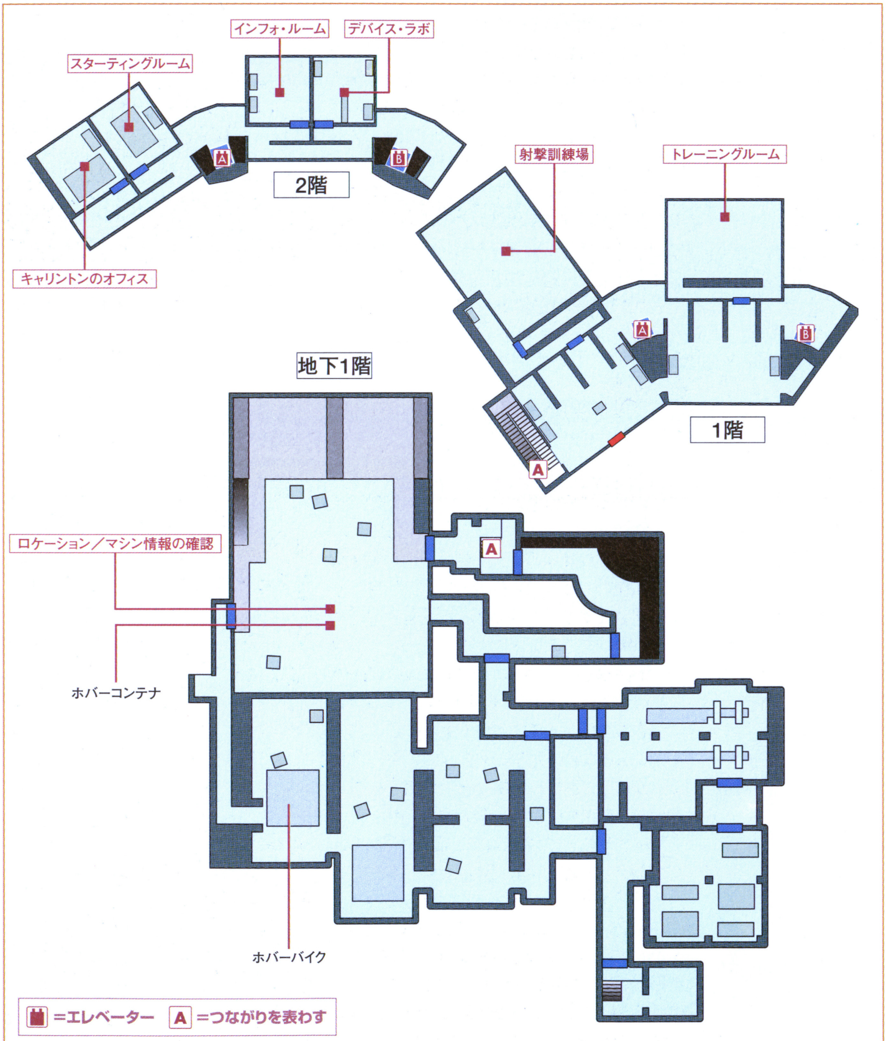
最新テクノロジーを開発するキャリントン協会には、数多くの優秀な研究者が所属している。彼らはジョアンナらエージェントが使用する、ウェポンやデバイスの開発にも携わっているのだ。ほかにも、潜入先のPCなどに侵入するハッカーも所属している。

協会ビル内部の紹介

ここからは、ビルの構造や役割について紹介していく。このビルは協会に所属するエージェントたちが拠点としている場所だ。建物は地上2階から地下1階までの3階層で構成されている。なかでも格納庫のある地下1階は、ほかの階と比べて部屋数も多い。もし迷ってしまうようであればこのマップを見ながら移動しよう。また、ビル内部は役割によって、エリアが区切られている。エージェントが使う訓練施設は、そのほとんどが地上階に集まっているのだ。ここではそれらの訓練施設についても併せて紹介していこう。



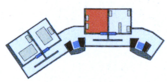
初めて協会ビルを訪れたときは、ダニエル・キャリントンが案内してくれる。



CARRINGTON INSTITUTE 2F

インフォ・ルーム

Info Room



登場人物のプロフィール／チート設定

キャリントン協会ビルの2階にある部屋で、キャラクタープロフィールの調査とチート設定について行なうことができる。このインフォ・ルームのある2階は協会ビルのなかでいちばん狭いフロアなので、各部屋の位置関係はすぐに把握できる。部屋のなかには研究員がふたりと、PCが2台設置されている。ドアに近い方のPCでは、ジョアンナを取り巻くおもなキャラクターのプロフィールデータを閲覧することができる。このデータベースは、ミッションの進行状況によって追加更新されていくので、会ったことのない人物が登場したら、このPCで調査してみよう。その人物がどのような立場にあって、どんな活動をしているのか知ることができるのだ。また、もう1台のPCを使えば、ゲームのおまけモードである「チート」の設定を行なうことができる。チートの設定は、スタートボタンを押してメインメニューを呼び出し、そこから「オプション」を選んでも行なえるので、プレイヤーのやりやすい方法で設定しよう。



登場キャラクターのプロフィールデータを閲覧すると、年齢や種族といった細かい情報までわかる。

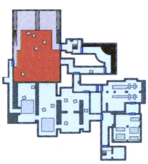


研究員が座っているデスクの上に設置されているのが、チートを設定することのできるPCだ。

CARRINGTON INSTITUTE B1

格納庫

Hangar

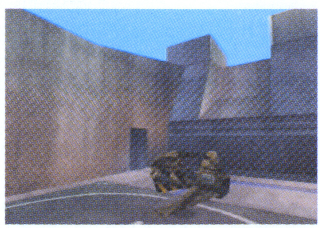


ロケーション／マシン情報の確認
ホバーバイク／ホバーコンテナのトレーニング

ビル1階の端にあるスロープを下った先が、この格納庫だ。ここではミッションに登場したマシンなどの情報確認と、デバイスをうまく扱うためのトレーニングを行なうことができる。まずは格納庫のなかでもいちばん大きな部屋に入ってみよう。ここにあるPCで、ミッションの舞台となった場所や、マシン類に関する情報を見ることができる。任務中に登場したマシンがどんなものなのか知ることができるのだ。また、部屋にあるコンテナのなかで、ひとつだけ空中に浮かんでいるものがある。それがホバーコンテナだ。任務中にホバーコンテナを使うミッションがあるが、そのまえにここで取り扱いを練習しておくこともできる。そしてもうひとつのトレーニングはPCのある場所ではなく、その隣の部屋で行なうことになる。ここで乗ることができるホバーバイクとは、空中に浮いて移動するひとり乗り用の小型バイクだ。これもミッション中に登場するので、うまく乗りこなせないというプレイヤーは、ここで練習しておこう。



これがホバーコンテナだ。側面には反重力フィールドを発生させるためのスイッチが装着されている。



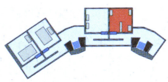
ホバーバイクの訓練場所は屋外にある。練習するために十分な広さが用意されているのだ。

CARRINGTON INSTITUTE

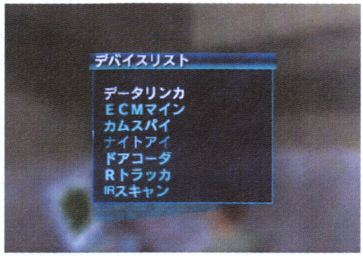
2F デバイス・ラボ

Device lab

各デバイスを使ったトレーニング

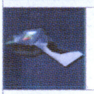
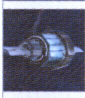
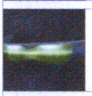
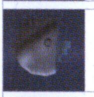
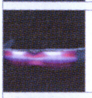
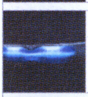
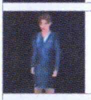
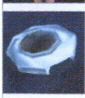


この部屋では、ゲーム中に登場するデバイスの使い方についてトレーニングできるのだ。ここで行なわれるトレーニングは、どれも実際の任務を想定して作られている。ただ扱い方だけを練習するだけでなく、どんな場面でどのデバイスが有効かを知ることもできるのだ。初めは「データリンカ」しかリストに表示されないが、ひとつクリアするごとに新しいトレーニングが追加されていく。訓練できるデバイスは全部で10種類だ。



部屋の中でスタートボタンを押すか、研究員の前にあるPCにアクセスすれば、トレーニングのリストが現れる。

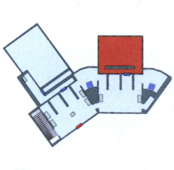
デバイストレーニングメニュー

	1 データリンカ	「P.151参照」	「データリンカ」を使ってPCにアクセスし、デバイス・ラボのどこかにある秘密のドアを開こう。データをハッキングするまでに少し時間がかかるが、アクセス中にその場を離れると接続が解除されてしまうので注意。
	2 ECMマイン	「P.152参照」	秘密のドアの向こうにある集中管理装置に「ECMマイン」を取り付けよう。ただし集中管理装置に近づくことはできないので、離れた場所から投げて取り付ける。正しい位置にセットするためには照準モードを使おう。
	3 カムスパイ	「P.150参照」	「カムスパイ」を使用して、隣のインフォ・ルームにいるハッカーの前にあるPCの画面を撮影しよう。インフォ・ルームへは秘密の通路から移動することになる。PC画面を撮影できたら、このトレーニングはクリアだ。
	4 ナイトアイ	「P.151参照」	真っ暗な部屋の中にあるふたつの照明スイッチをオンにしよう。秘密の通路へ入ると、照明が消えている場所がある。「ナイトアイ」を使ってその周辺を探索すれば、壁にあるスイッチを発見することができる。
	5 ドアコーダ	「P.151参照」	ドアのスイッチを探し出し、「ドアコーダ」でロックを解除しよう。スイッチは集中管理装置の近くに設置されているので、すぐに見つけられる。これに「ドアコーダ」をセットすれば、あとは自動的にロックが解除される。
	6 Rトラッカ	「P.152参照」	「Rトラッカ」に表示されるマークを頼りに、秘密の通路に隠されているアイテム(IRスキャン)を回収しよう。画面右上のレーダーマップから、アイテムのある場所や現在位置からの距離を推測して探索することになる。
	7 IRスキャン	「P.152参照」	「IRスキャン」の赤外線モードを使って、秘密のドアを発見しよう。このデバイスを使うと隠されたドアや壁の弱い部分を探せるが、プレイヤーの視野が狭くなってしまう。ミッション中の使用には注意しよう。
	8 Xスキャン	「P.152参照」	ふたつのスイッチを探し出し、それらをオフにしてレーザーグリッドを消そう。この「Xスキャン」は壁などを透視できる。ただし一定距離よりも遠くを見ることはできないので、敵のいる場所では使用しないように。
	9 ユニフォーム	「P.152参照」	用意された制服を着て変装し、インフォ・ルームにいるスタッフからアイテムを受け取ろう。変装したまま秘密の通路を通って隣の部屋へ入り、部屋の中央にいるスタッフの前に立てばアイテムを受け取ることができる。
	10 スパイクローク	「P.150参照」	姿を消したまま、キャリントンを見つけだそう。このデバイスには制限時間があるので、彼を発見するまえに効果が切れてしまわないよう注意しよう。また途中の監視カメラに発見されると、トレーニングは失敗となる。

CARRINGTON INSTITUTE 1F

トレーニングルーム

Training room

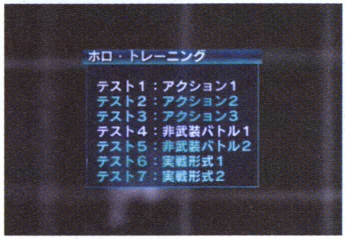


模擬戦闘訓練

トレーニングルームは協会ビルの1階に位置している部屋で、全体が黒いタイルで覆われている。ここでは「シミュラント(キャリントン協会が開発した「疑似人間」のことで、協会内ではエージェントを育成するための訓練相手などに使用されている)」というキャラクターを相手に、素手を基本とした7つのトレーニングを行なうことができるのだ。これらは先に説明したデバイス・ラボでのトレーニングと同じく、すべて実戦を想定したものとなっており、なかでもテスト4から7までのトレーニングは、シミュラントとの模擬戦闘訓練になっている。遂行する任務の内容によっては、どうしても素手で敵を倒さなくてはならない場合もあるので、素手ではうまく敵が倒せないというプレイヤーは、ここで練習して攻撃のコツをつかんでおくといい。また訓練の途中には、トレーニングを成功させるためのアドバイスがもらえる。こういったアドバイスは実戦でも役に立つので覚えておいて損はない。



シミュラントはプログラムによってどんな行動もとれるが、自身で状況を判断して行動することもできる。



壁にあるパネルの前でBボタンを押すか、スタートボタンを押せばトレーニングのリストが表示される。

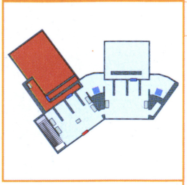
トレーニングメニュー

テスト1	アクション1	まわりを見回して、部屋にあるパネルをすべてチェックしよう。パネルを視界に入れれば自動でチェックできる。まずは部屋の天井や床にあるパネルを見てアクセスコードを入手しよう。そのあとで壁に4つ並べられたパネルと照合すればクリアとなる。
テスト2	アクション2	横並びに設置された4つのスイッチをすべて起動させよう。ただし、個々のスイッチは一度起動しても一定時間が経つとリセットされてしまうので、すべてのスイッチを素早く起動させなくてはならない。速く、正確なサイドステップが要求される。
テスト3	アクション3	部屋中にはりめぐらされた赤いレーザー状のセンサーに触れることなく、すべてのスイッチを起動しよう。このトレーニングでは「しゃがむ」「ふせる」というふたつのアクションを使用する。ちなみに、センサーに触れるとダメージを受けてしまうのだ。
テスト4	非武装バトル1	このトレーニングからシミュラントが敵として登場する。部屋に現れる敵をパンチで攻撃して、全員をノックアウトしよう。ただし、プレイヤーが1回でもダメージを受けるとその時点でトレーニングは失敗となってしまうので、敵の反撃には十分注意すること。
テスト5	非武装バトル2	敵として現れるシミュラントからダメージを受けずに、彼ら全員をノックアウトまたは武装解除しよう。敵の武装を解除するには、「素手」の武器モードを第2武器モードに切り換えて戦えばOK。また、最後に登場するシミュラントは銃で攻撃してくる。
テスト6	実戦形式1	敵からダメージを受けることなく、全員をノックアウトしよう。複数の敵との戦闘がテーマとなっている、実戦形式のトレーニングだ。訓練を開始すると、すぐにシミュラントたちが襲いかかってくるので、これらの攻撃をかわしながらパンチで倒そう。
テスト7	実戦形式2	出現する敵全員を、ダメージを受けることなく倒そう。ここで現れる敵も、テスト6と同じく、トレーニングを開始してすぐに襲いかかってくる。ただし、このテスト7では非武装の敵にまぎれて、銃で武装して攻撃してくる敵もいるので注意しよう。

CARRINGTON INSTITUTE 1F

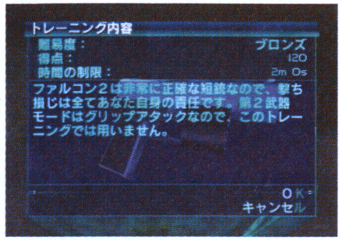
射撃訓練場

Firing Range

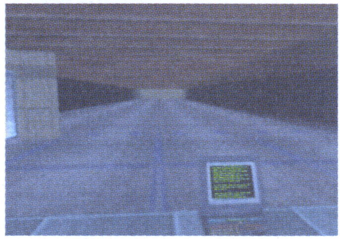


ウェポン・トレーニング

この部屋では、ゲームプレイの基本となる「射撃」のトレーニングを行なうことができる。トレーニングルームと同じく、キャリントン協会ビルの1階に位置している部屋だ。扉を入ってすぐの壁には、いままでに開発された銃がいくつか飾られている。また、ここには研究員がふたりと、PCが2台配置されている。研究員の前に設置してあるPCを操作すると、いままでジョアンナが手に入れたウェポンについて見ることができるのだ。ウェポンの武器モードについても説明されているので、武器について詳しく知っておきたいプレイヤーはぜひアクセスしてみよう。そして、防弾ガラスで作られた壁の向こうに広がっているのが射撃訓練場だ。中に入ると、ここにもPCが1台設置されているのがわかる。これにアクセスすれば、データベースに登録されたウェポンで射撃訓練を始めることができる。新しい武器を手に入れたときは、その性能を確認するためにもここに来て練習してみよう。



いまから自分がチャレンジするトレーニングの内容や、クリアの条件などをこの画面で確認しておこう。



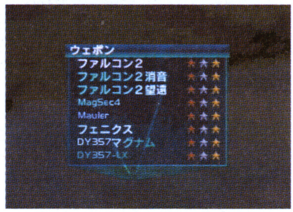
どんなウェポンでも十分トレーニングできるように、射撃訓練場はかなり広いスペースを使って作られている。

トレーニングには3つの難易度がある

TRAINING LEVEL

すべての難易度をクリアしよう

ここで行なうトレーニングには、どのウェポンにも「ブロンズ」「シルバー」「ゴールド」という3つの難易度が設定されている。これらの難易度は、ブロンズをクリアすればシルバーが、シルバーをクリアするとゴールドが出現するようになっているのだ。もちろん、難易度が上がればクリア条件も厳しくなっていくが、ウェポンをうまく扱えるようになるためにも、練習を兼ねてチャレンジしてみよう。ちなみに、PCに登録されているウェポンであれば、どれからでもトレーニングを始めることができる。ミッションごとに与えられる任務を確実に遂行するために、どんな武器でもひととおりは扱えるようになっておきたい。



クリアしたトレーニングには、3つある難易度ごとに色の違った星のマークがつけられる。

3つの難易度を出現させる手順

ブロンズ

条件：3つある難易度のなかでは最も易しいトレーニングだ。選んだウェポンを使用して、おもに正確な射撃をマスターするためのトレーニングを行なうことになる。

成功 → シルバーへ／失敗 → ブロンズへ戻る

シルバー

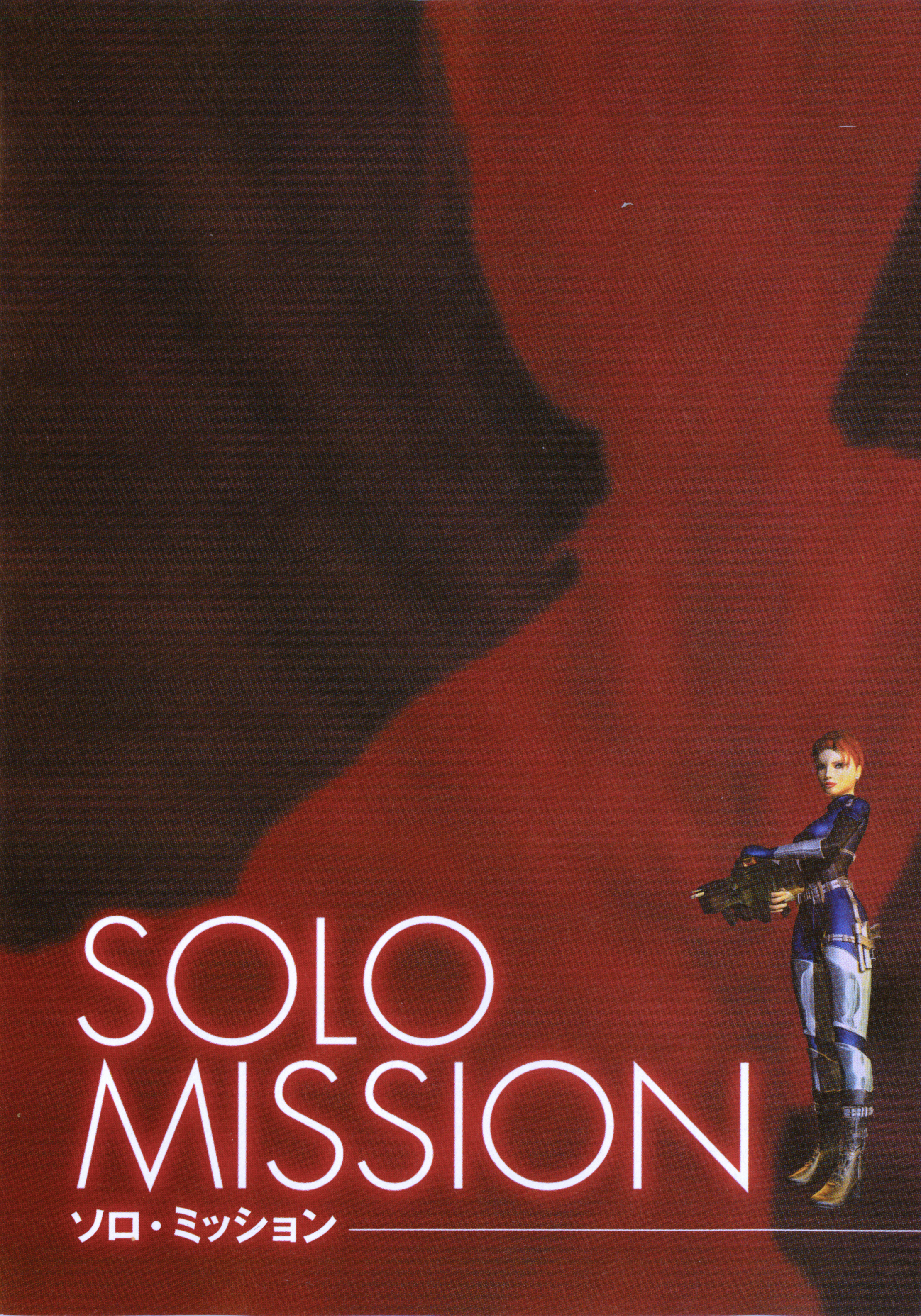
条件：ブロンズをクリアすると出現するトレーニングだ。使用できる弾数や時間の制限が、ブロンズよりも厳しくなっている。武器モードを切り換えて行なう訓練もある。

成功 → ゴールドへ／失敗 → シルバーへ戻る

ゴールド

条件：3つのなかでは最も難しいトレーニングとなっている。このゴールドレベルをクリアすると、オプションメニューのチートに新しい設定が追加される(P.155を参照)。

SOLO MISSION
ソロ・ミッション



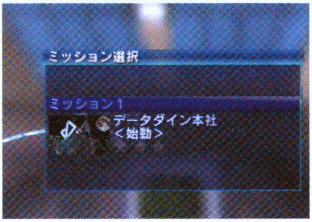
SOLO MISSION

ソロ・ミッションについて

「ソロ・ミッション」はストーリーにそって進んでいくひとり用のモードで、『パーフェクトダーク』のメインとなるモードでもある。ここではソロ・ミッションの紹介と、P.029から始まる攻略ページの見方について紹介していく。

ソロ・ミッションの進め方

「ソロ・ミッション」を選択すると、ミッション選択画面が表示される。ここでミッションを選択することで、このゲームモードをプレイすることができるのだ。ミッションには定められた任務があり、その任務を遂行することが目的となる。そしてすべての任務を完了することができれば、ミッションクリアとなるのだ。ミッションをクリアすると、次なる新しいミッションが出現し、それを選択できるようになる。各ミッションで任務を遂行していくことでストーリーは進展し、最終的にミッション9をクリアすればエンディングとなる。



遊びたいミッションを選択しよう。初めはひとつだけ選択できる。

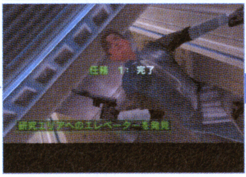
ミッションの大まかな流れ

ミッションスタート



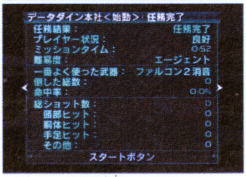
オープニングのムービーが流れ、ミッションがスタート。ジョアンナを操作し、任務完了を目指すのだ。

任務遂行



与えられた任務をすべてこなす。敵に倒されたり、任務に必要なものが壊されると任務失敗となる。

次のミッションへ



無事に任務が完了するとミッションクリアとなる。そして、次なるミッションへと進むことができる。

選べる難易度は3つ

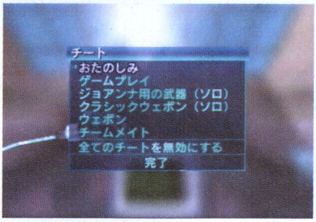
ミッション選択画面で任意のミッションを選択すると、続けて難易度の選択を行なうこととなる。難易度は「エージェント」「アドバンスト」「パーフェクト」の3つから選ぶことができ、「エージェント」から「パーフェクト」になるほど、難易度は高くなる。難易度が高くなるに従って任務の数が増えたり、出現する敵の攻撃がより正確になってくるのだ。なお、画面に表示されている☆の数は難易度を表しており「エージェント」をクリアしていればひとつ、「パーフェクト」までクリアしていれば3つの☆が点灯する。



☆の数は、危険な任務を数多くこなしてきた証なのだ。

ミッションクリアで特典いろいろ

実は「ソロ・ミッション」ではミッションをクリアすることによって、ある特典が用意されている。その特典とはゲーム開始時からいきなり強力な武器が使えたり、敵の姿が小さくなったりするというもの。これらはオプションメニューにある「チート」で設定可能となる。つまり、ミッションをクリアしていくと「チート」で設定できる項目がどんどん追加されていく、という仕組みになっているのだ。ミッションクリアで獲得できる「チート」とその条件については、P.153からの仕様一覧でまとめているのでそちらを参照しよう。



「チート」で設定できる項目は、その種類も内容もさまざまだ。

さらに隠しミッションも出現

ミッションをクリアすることで得られる特典は「チート」だけではない。実は隠しミッション（スペシャルミッション）が出現するのだ。出現するのは「ミスター・ブロンド」「マイアンSOS」「WAR!」「決闘」の全部で4つ。ミッション9までをエージェントでクリアすると「ミスター・ブロンド」が、アドバンストでクリアすると「マイアンSOS」が、パーフェクトでクリアすると「WAR!」が出現する仕組みとなっている。なお、4つめの「決闘」はミッションクリアは関係なく、射撃モードですべての武器に☆を点灯させれば出現するのだ。



スペシャルミッションはどれもやりごたえ十分な内容となっている。

「ソロ・ミッション」をエージェントでクリアすると……

↓

スペシャルミッション「ミスター・ブロンド」が出現！（P.100～101参照）

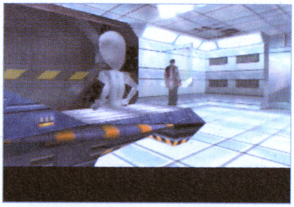


プレイヤーはミスター・ブロンドとなり、データダイン社にいるカサンドラを連行するというのが主な任務内容となる。

「ソロ・ミッション」をアドバンストでクリアすると……

↓

スペシャルミッション「マイアンSOS」が出現！（P.102～103参照）

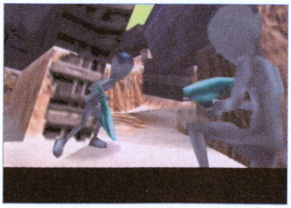


エルビスとなり、エリア51から脱出を試みる、という内容。ミッション4ではジョアンナに助けられたが、今回は自力で脱出だ。

「ソロ・ミッション」をパーフェクトでクリアすると……

↓

スペシャルミッション「WAR!」が出現！（P.104～105参照）

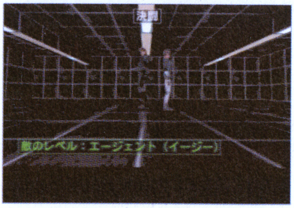


エルビスとなりスケダーの神殿に侵攻するという内容。ミッション9で倒したはずのスケダーキングには、クローンがいたのだ。

射撃モードですべての武器に☆を点灯させると……

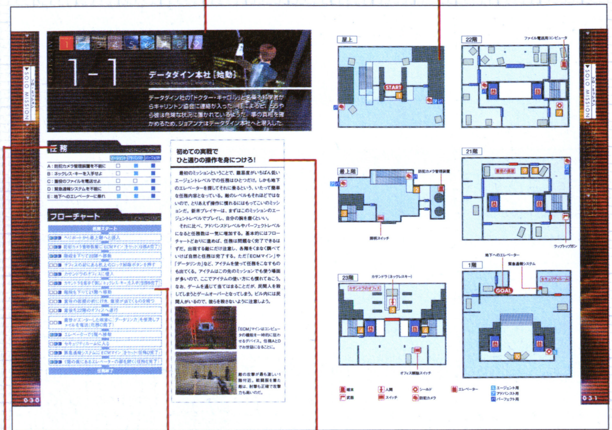
↓

スペシャルミッション「決闘」が出現！（P.106参照）



西部劇さながらの決闘を行なう。背中合わせでお互いが歩き、振り向きざまに撃ち合うという、まさに決闘そのもの。

ページの見方



タイトル

ミッションのタイトル名とストーリー

マップ

ミッションの舞台となるマップで、使用しているアイコンは以下のとおり。必要に応じて引き出してあり、具体的な名称を記載している。また、難易度の違いや手順を踏まないと開かない扉は赤色で、難易度に関係なく開く扉は青色で表してある。

- コンピュータなどの端末
- 武器
- カードキー
- 人間(主に敵)
- 自動機銃
- スイッチ
- シールド
- 防犯カメラ
- エレベーター
- エネルギーハブ
- A マップごとのつながりを表わす
- 1 ポイント紹介の番号に対応
- エ エージェントに適応しているものを表わす
- ア アドバンストに適応しているものを表わす
- パ パーフェクトに適応しているものを表わす

任務

ミッションで遂行する任務。難易度ごとに分けられており、必須任務には色がつけてある。

- ……エージェント用
- ……アドバンスト用
- ……パーフェクト用

フローチャート

ミッションクリアまでの手順をまとめたもの。難易度ごとに、該当する項目には色づけしてある。

ミッション概要

ミッションについての説明



ポイント紹介

パーフェクトでプレイすることを基準にポイントを紹介している。マップに配置してある1に対応

隠し武器

ミッションで手に入る隠し武器とその入手法を紹介

MISSION 1▸▸▸9

MISSION 1

- **MISSION 1-1** データダイン本社[始動]
  dataDyne Research [Defection]
- **MISSION 1-2** データダイン地下研究所[探索]
  dataDyne Central [Investigation]
- **MISSION 1-3** データダイン本社[保護]
  dataDyne Central [Extraction]

MISSION 2

- **MISSION 2-1** キャリントンの別荘[人質]
  Carrington Villa [Hostage One]

MISSION 3

- **MISSION 3-1** シカゴ[潜入]
  Chicago [Stealth]
- **MISSION 3-2** G5ビル[盗撮]
  G5 Building [Reconnaissance]

MISSION 4

- **MISSION 4-1** エリア51[突破]
  Area51 [Infiltration]
- **MISSION 4-2** エリア51[救出]
  Area51 [Rescue]
- **MISSION 4-3** エリア51[脱出]
  Area51 [Escape]

MISSION 5

- **MISSION 5-1** アラスカ空軍基地[変装]
  Air Base [Espionage]
- **MISSION 5-2** 大統領専用機[暴露]
  Air Force One [Antiterrorism]
- **MISSION 5-3** 墜落現場[対決]
  Crash Site [Confrontation]

MISSION 6

- **MISSION 6-1** ペラジック2[妨害]
  Pelagic II [Exploration]
- **MISSION 6-2** 深海[別れ]
  Deep Sea [Nullify Threat]

MISSION 7

- **MISSION 7-1** キャリントン協会ビル[防衛]
  Carrington Institute [Defense]

MISSION 8

- **MISSION 8-1** スケダー宇宙船[制圧]
  Attack Ship [Covert Assault]

MISSION 9

- **MISSION 9-1** スケダーの神殿[決戦]
  Skedar Ruins [Battle Shrine]

MISSION

1-1

データダイン本社［始動］
dataDyne Research [Defection]

データダイン社の「ドクター・キャロル」と名乗る科学者からキャリントン協会に連絡が入った。話によると、どうやら彼は危険な状況に置かれているようだ。事の真相を確かめるため、ジョアンナはデータダイン本社へと潜入した。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：防犯カメラ管理装置を不能に	□	■	■
B：ネックレス・キーを入手せよ	□	■	■
C：重役のファイルを電送せよ	□	□	■
D：緊急通報システムを不能に	□	■	■
E：地下へのエレベーターに乗れ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

- ■■■ ヘリポートから最上階へと侵入
- □■■ 防犯カメラ管理装置に「ECMマイン」をセット（任務A完了）
- ■■■ 階段を下りて23階へ移動
- □□■ オフィスの前にある机上のロック解除ボタンを押す
- □■■ カサンドラのオフィスに侵入
- □■■ カサンドラを素手で倒し「ネックレス・キー」を入手（任務B完了）
- □□■ 階段を下りて21階へ移動
- □□■ 重役の部屋の前に行き、重役が出てくるのを待つ
- □□■ 重役を22階のオフィスへ連行
- □□■ 重役がエンターした端末に「データリンカ」を使用しファイルを電送（任務C完了）
- ■■■ エレベーターで1階へ移動
- □■■ セキュリティルームに入る
- □■■ 緊急通報システムに「ECMマイン」をセット（任務D完了）
- ■■■ 1階の奥にあるエレベーターの扉を開く（任務E完了）

任務終了

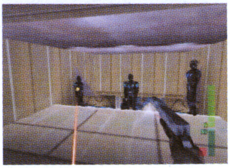
初めての実戦で ひと通りの操作を身につけろ！

最初のミッションということで、難易度がいちばん低いエージェントレベルでの任務はひとつだけ。しかも地下のエレベーターを探してそれに乗るという、いたって簡単な任務内容となっている。敵のレベルもそれほどではないので、とりあえず操作に慣れるにはもってこいのミッションだ。新米プレイヤーは、まずはこのミッションのエージェントレベルでプレイし、自分の腕を磨くといい。

それに比べ、アドバンスドレベルやパーフェクトレベルになると任務数は一気に増加する。基本的にはフローチャートどおりに進めば、任務は問題なく完了できるはずだ。出現する敵にだけ注意し、各階をくまなく調べていけば自然と任務は完了する。ただ「ECMマイン」や「データリンカ」など、アイテムを使って任務をこなすものも出てくる。アイテムはこの先のミッションでも使う場面が多いので、ここでアイテムの使い方にも慣れておこう。なお、ゲームを通じて当てはまることだが、民間人を殺してしまうとゲームオーバーとなってしまう。ビル内には民間人がいるので、彼らを殺さないように注意しよう。

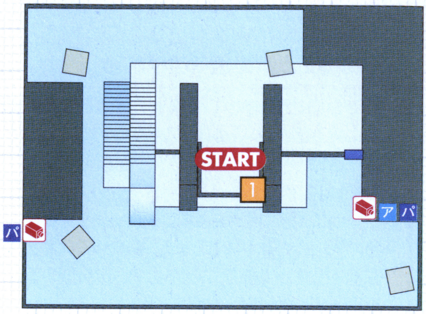


「ECM」マインはコンピュータの機能を一時的に狂わせるデバイス。任務AとDでお世話になることに。

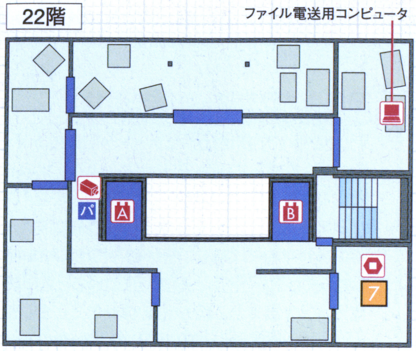


敵の攻撃が最も激しい1階付近。戦闘服を着た敵は、射撃も正確で攻撃力も高いのだ。

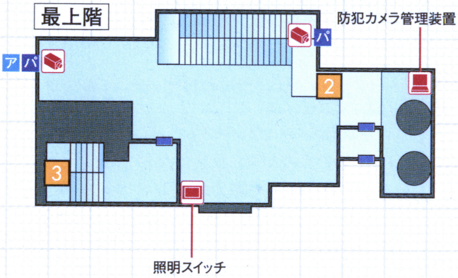
屋上



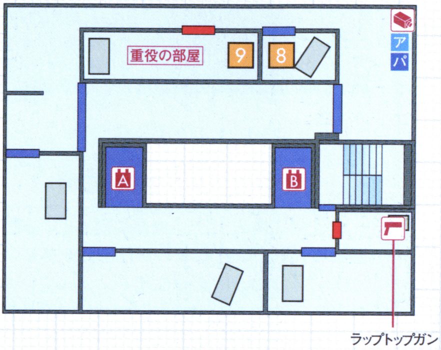
22階



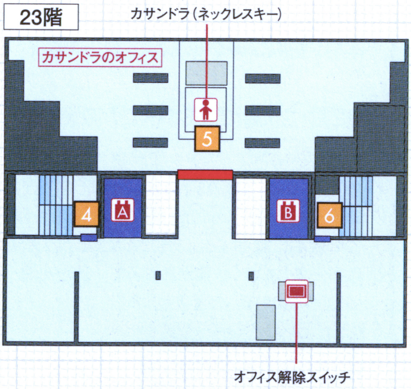
最上階



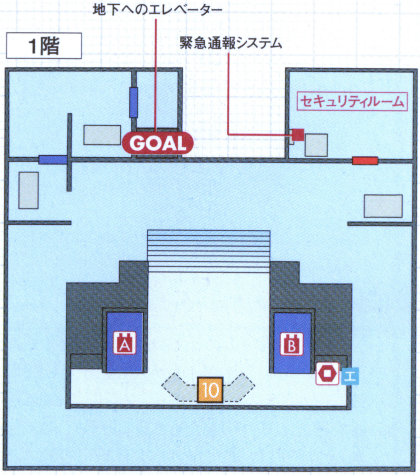
21階



23階



1階



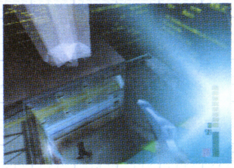
端末
武器
人間
スイッチ
シールド
防犯カメラ
エレベーター
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

MISSION 1-1 データダイン本社［始動］

dataDyne Research［Defection］

POINT 1 防犯カメラを壊し、敵を倒せ

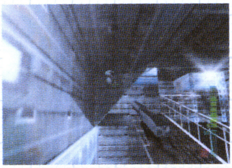
スタートした直後はヘリポートから移動せず、Cボタンを使って視点を下に向けよう。すると階下を巡回している敵と、左手に防犯カメラが見えるはずだ。まずは防犯カメラを破壊し、そのあとで敵の背後に飛び降りてそのまま倒してしまおう。ただし、敵が近くにいるときに防犯カメラを壊すと、敵から気づかれてしまう恐れがある。防犯カメラの近くに敵がいないことを確認してから、壊すようにしよう。



ここから狙えば防犯カメラに気づかれることなく、カメラを破壊することができる。

POINT 2 最上階で防犯カメラを2台破壊

最上階に侵入したら、物陰に隠れている敵を間髪入れずに倒す。POINT1の敵を首尾よく倒していれば、所定の位置でジッとしているはずだ。そして、敵を倒したらその場から見える防犯カメラを破壊しよう。防犯カメラは正面に見えるものと近くの柱の裏に設置されているもののふたつ。見つかると警報装置が鳴り、敵が押し寄せてくるので、確実に破壊しておこう。



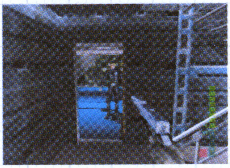
柱の裏に隠れている防犯カメラには気づきにくい。マップで位置を確認しておこう。

POINT 3 階段で戦闘になった場合には

任務1が完了したら下へと続く階段を利用し、下の階（23階）へと侵入する。ただし23階には敵が3人ほどおり、タイミングによっては階段を巡回している場合もある。階段で敵に出会った場合は、敵に向かって瞬時に攻撃するか、安全な場所まで退避して敵が姿を見せるのを待つようにしよう。敵はこちらを見つけると追いかけてくるので、待ち伏せすればいい。

POINT 4 扉の向こう側の敵を倒すには

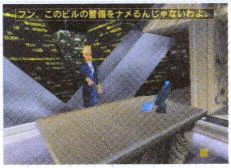
扉の向こうに敵がいる場合、基本的にその中に突っ込んでいくのはかなりリスクが大きい。敵の数が多いと、四方八方から攻撃をくらってしまう可能性があるからだ。扉を開けたら少しだけ中に入り、敵がこちらに気づいたら扉を閉めてその前で待ち伏せしよう。敵の多くは扉を正面から開けて追撃してくるので、扉が開いた瞬間を狙って銃弾を撃ち込もう。



扉が開いたら攻撃のチャンス。ただしリロードのタイミングを計算しておくように。

POINT 5 カサンドラから「ネックレス・キー」を奪え

任務Bの「ネックレス・キー」の入手。これは23階にいるカサンドラを倒せば入手できる。ただし倒し方が問題で、カサンドラは民間人であるため、銃などで撃って殺してしまうと任務Bが失敗となってしまう。カサンドラを殺さないようにするため、彼女を素手で攻撃すること。



ぐずぐずしていると警報装置を鳴らされる。部屋に入ったらすぐに気絶させること。

POINT 6 22階・21階にいるすべての敵を倒せ

23階から下でジョアンナが侵入できるのは22階、21階、1階の3フロア。このなかでとくに敵の攻撃が激しいのが1階となっている。1階での戦闘に集中するためにも、22階と21階の敵を一掃しておく必要があるのだ。階段を使って、まずは22階へと侵入しよう。



エレベーターでの移動は危険。いきなり1階へと下りてしまうことがあるからだ。

POINT 7 「シールド」を入手し、22階を攻略

この部屋にいる敵は「シールド」を持っているので、敵を倒したあとは必ず入手しておくこと。「シールド」を持っていれば、敵の攻撃をある程度無効にできるので非常に便利だ。22階ではまず先にこの部屋を攻略し、そのあと時計回りに各部屋をまわっていくようにしよう。そうすれば、22階のすべての部屋を攻略することができるのだ。また、この階にも防犯カメラがあるので、忘れずに破壊しておくこと。時計回りに部屋を攻略していき、廊下に出るとちょうど防犯カメラの後ろ姿が見えるはずだ。



22階を時計回りに攻略していれば、防犯カメラを後ろから狙うことができる。

POINT 8 21階の戦闘服の敵に注意

21階では戦闘服を着た敵がひとり登場する。コイツは重役の部屋の隣にいるが、扉を開けるとすぐに攻撃してくるので、こちらも扉を開けた瞬間に敵めがけて弾を撃つこと。コイツを倒せば「ファルコン2消音」を手に入れることができる。ただしほかの敵に騒がれたり、防犯カメラに見つかってしまうと部屋から出ていってしまう。そうなると21階のどこかをうろついているので、気をつけるようにしよう。



戦闘服の敵はこの場所にいる。扉を開けたらすぐに引き金を引くようにしよう。

POINT 9 重役は最後まで監視

任務Cは重役を連行し、コンピュータにログインさせるのが目的。重役は21階にいて、電話が終わってから部屋の外へと姿を現すので、そこが連行するチャンス。最初はこちらの姿を見て逃げ出してしまうが、そのまま彼を追いかけて近づけば無事に連行することができる。ただし、コンピュータにログインしたあとしばらくすると、電送するためのファイルを勝手に消去してしまい任務失敗となってしまうのだ。重役がログインしたら素手で気絶させるか、かわいそうだが殺してしまおう。



民間人扱いである重役だが、なぜか彼を殺しても任務失敗にはならない。

POINT 10 「PCガン」を第2武器モードに切り替えろ！

1階へはエレベーターを使って移動することになるが、降りた瞬間に7～8人の戦闘服の敵が襲いかかってくる。ここは隠し武器として手に入る「PCガン」を活用して切り抜けよう。「PCガン」の第2武器モードは「自動機銃」と呼ばれるもので、敵を発見すると自動的に弾を発射してくれるのだ。しかも味方には決して弾が当たることはないというとても優れた武器なので、この武器を使って戦闘を有利に進めよう。



「PCガン」をセットするため、ドアが開くと同時にこの位置めがけてZボタンを押そう。

PCガン（ラップトップガン）

「PCガン」は21階の部屋にあるが、ドアにロックがかかっており入手できない。しかし、任務Cで連行する重役を利用すれば、この部屋に入れるのだ。やり方は重役が部屋から出てきて逃げ出したら、少し距離をおいてあとを追いかけるだけ。そうすれば「PCガン」のある部屋に逃げ込むので、そのまま部屋の中に侵入し「PCガン」を入手しよう。



連行中でも、少し目を離すと重役はそのまま逃げ出してしまう。あとを追いかけよう。

MISSION 1 2 3 4 5 6 7 8 9

MISSION 1-2

データダイン地下研究所[探索]

dataDyne Central [Investigation]

データダイン本社から地下研究所へと潜入をはたしたジョアンナ。捕らわれの身となっているドクター・キャロルは研究所のいちばん奥にある研究室にいる。そこにたどり着くまでには厳重な警戒を突破しなければならない。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：放射性物質の研究を調査せよ	■	■	■
B：クリーニングロボットを起動	□	■	■
C：科学者たちの実験を中断せよ	□	■	■
D：実験中のアイテムを入手せよ	□	□	■
E：ドクター・キャロルを助けよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

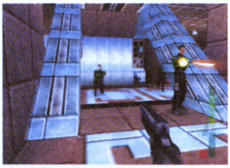
- □■■ 巡回ロボットの通用口から内部へ侵入
- □■■ セクター1の最下層へ移動
- □■■ プログラム改造パネルを操作する
- □■■ クリーニングロボット起動用パネルを操作する(任務B完了)
- ■■■ 研究室で「カムスパイ」を使用し実験機器を撮影(任務A完了)
- ■■■ セクター2へ侵入
- □□■ 実験室の地下にいる敵を倒し「K7 Avenger」を入手
- □■■ 実験室で科学者を脅してシステムをシャットダウンさせる(任務C完了)
- □□■ ガラスケースを破壊して「ナイトアイ」を入手
- ■■■ セクター3へ侵入
- ■■■ クリーニングロボットについていき、レーザーの通路を移動
- ■■■ コンピュータに「データリンカ」を使用しセキュリティ・ドアのロックを解除
- ■■■ セクター4へ侵入
- □□■ 「試作シールド」を入手(任務D完了)
- ■■■ 自動機銃を破壊し、奥にある扉を開く(任務E完了)

任務終了

隠れる場所が少ない地下研究所内では慎重かつ確実に行動しよう

データダイン社の地下研究所は広く、かなりの距離を移動することになる。しかも敵が各所に配置されているため、確実に敵を倒して進んでいけるかどうかがポイントとなるのだ。ただ、ここでの救いは任務内容がそれほど難しくはないということ。フローチャートどおりに手順を追って進んでいけば、それほど苦労することなく任務は完了できるはず。ここでは「敵との戦闘経験を積む」ということに主眼を置いてプレイしよう。これからミッションが進むにつれ、敵はどんどん手強くなっていく。なるべくダメージをくらわないよう練習しておいて損はない。

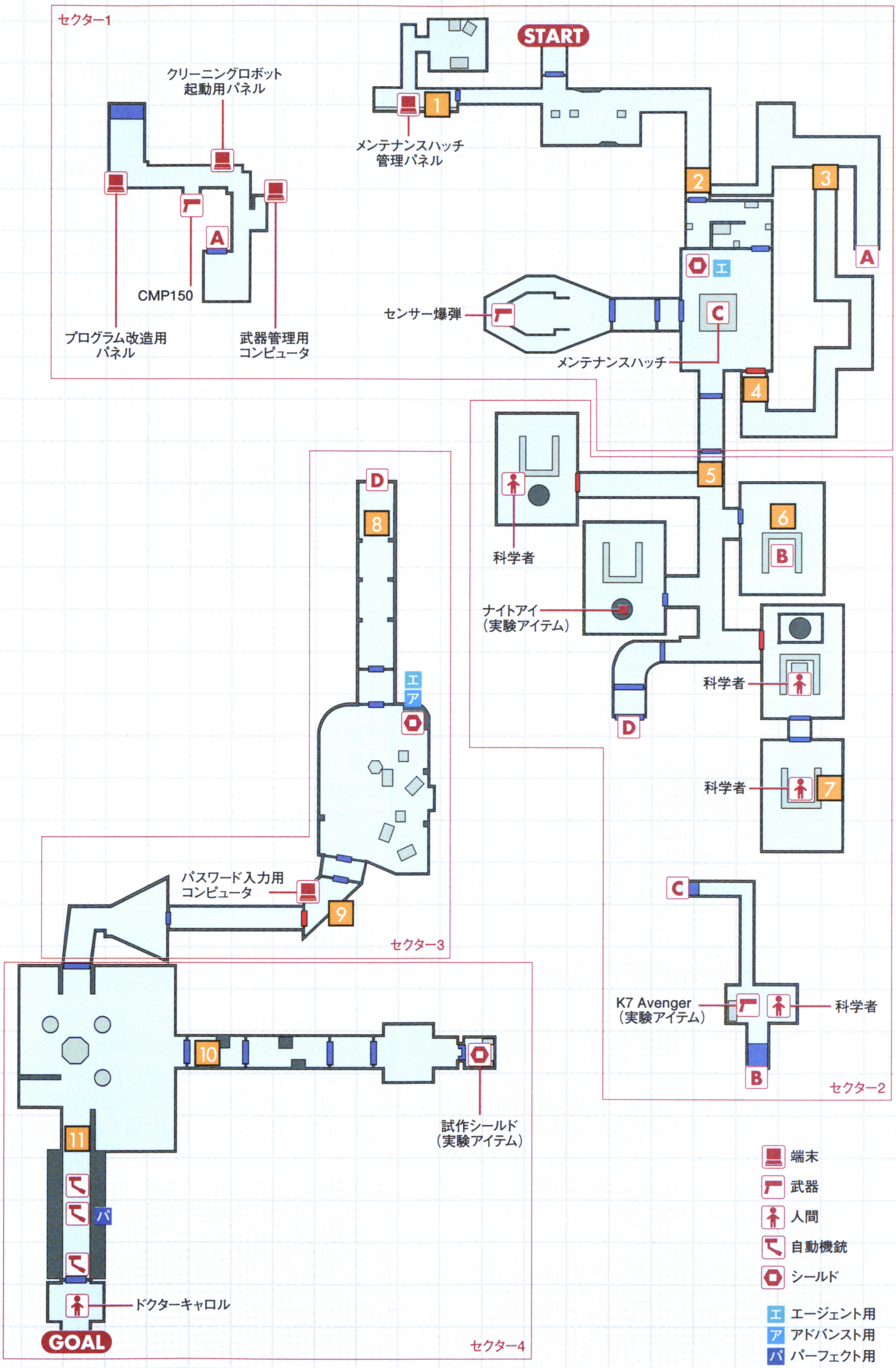
なお、ほかのミッションにも言えることだが、ここでもパーフェクトになると一気にゲームの難易度がアップする。しかもエージェントやアドバンストでは出現していた「シールド」が、パーフェクトに限っては出現しないのだ。シールドの恩恵を受けられない分、少しでも気を抜くとすぐにやられてしまうので、心して任務に取りかかろう。サイドステップを使って敵の攻撃をかわす方法や、敵に照準をすばやく合わせるコツを身につけるのだ。



単純な造りの地下研究所内。隠れる場所が少ないため、路地などに追いつめられると危険。



研究所内にいる科学者を殺してしまうとゲームオーバーとなる。敵と間違えて撃たないようにしよう。



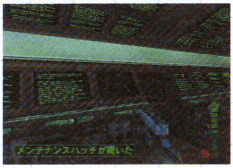
セクター1
START
クリーニングロボット
起動用パネル
メンテナンスハッチ
管理パネル
CMP150
プログラム改造用
パネル
武器管理用
コンピュータ
センサー爆弾
メンテナンスハッチ
セクター2
科学者
ナイトアイ
(実験アイテム)
科学者
科学者
K7 Avenger
(実験アイテム)
科学者
セクター3
パスワード入力用
コンピュータ
セクター4
試作シールド
(実験アイテム)
ドクターキャロル
GOAL
端末
武器
人間
自動機銃
シールド
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

MISSION 1-2 データダイン地下研究所[探索]

dataDyne Central [Investigation]

POINT 1 3人の敵をノーダメージで倒せ

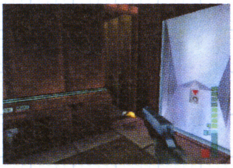
部屋に入るとコンピュータを操作している敵がひとりいる。反撃されないよう照準をすばやく合わせ倒してしまおう。さらに奥の部屋にも敵がふたりほどいるので、曲がり角などを有効に利用しながら倒す。もしダメージをくらってしまったら、やり直すぐらいの気持ちで挑もう。



メンテナンスハッチを開く端末は、進行に影響はないので起動させなくてもいい。

POINT 2 クリーニングロボットに扉を開けさせろ

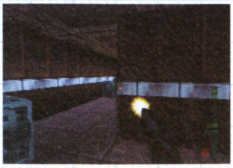
POINT1で敵を3人倒したら、この地点へと向かう。途中、巡回している敵がひとりいるので、動きに注意しながら倒そう。ここでの注意点は、そのまま隣の部屋に入るのではなく、クリーニングロボットが開けた扉から研究所の内部へと侵入することだ。そのまま最下層まで移動し、任務Bを完了してしまおう。



扉はクリーニングロボットが開けてくれる。右側の部屋には敵がいるので注意。

POINT 3 敵のいる通路は裏側から攻略

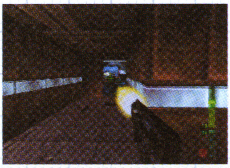
任務Bが完了したら、このポイントから続く通路を進んでいく。通路には敵が5人ほどおり、それぞれがコンテナの陰に潜んでいる。しかし、POINT2の地点から内部へと侵入しているなら、敵を背後から攻撃することができるのだ。ここでは曲がり角を活用し、サイドステップで通路の先をうかがいながら敵を倒そう。



照準を曲がり角のギリギリのラインに合わせ、敵の姿が見えたらすかさず狙撃だ。

POINT 4 扉を開けてからの攻防

POINT3の通路の先には扉があり、ここを開けると多くの敵と戦闘になる。ここでは連射性能の高い「CMP150」に切り替えておくのがオススメだ。弾数も多く、リロードの回数も「ファルコン2」よりはグッと減る。敵が扉を開けた瞬間を狙うか、遠くの敵に照準を合わせて銃を乱射しよう。命中精度がそれほど高くないため、少し照準がずれていても敵に当たることがある。無事に敵を倒したら、任務Aの放射性物質が置かれてある部屋へと向かうのだ。



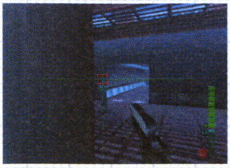
位置取りはこの場所でもOK。万が一敵に踏み込まれても右方向に退避できる。

POINT 5 セクター2へと侵入せよ

任務Aが完了したらセクター2へと侵入する。ここは全部で5つの部屋があり、それぞれの部屋で怪しい実験が行なわれているのだ。各部屋をまわって計3人の科学者を脅し、任務Cを完了させよう。ただし、部屋の入口付近や部屋の中には敵が待機していることがある。うかつに動き回らず、様子をうかがって敵がいるようならば誘い出して倒すように。

POINT 6 実験アイテムを入手

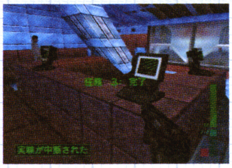
実験アイテムは全部で3つあり、そのうちのひとつである「K7 Avenger」はこの部屋の地下にいる敵が持っている。昇降台を利用して地下に降りたら、壁越しに狙いをさだめ脳天を撃ち抜こう。敵は頭を撃たれると一発で倒れるので、照準を出して正確に狙うように。なお、このミッションでは科学者を殺してしまうと任務失敗となってしまうので注意したい。



敵は「K7 Avenger」の試し撃ちをしている。そっと近寄り、壁際から狙おう。

POINT 7 科学者の動きに注意

順調に各部屋をまわっていれば、この部屋にいる科学者が最後のひとりのはず。彼に実験を停止させれば任務Cは完了となる。しかし、彼はコンピュータを止めるふりをして、実際には警報装置を鳴らしてしまう。すばやくコンピュータを操作し、警報を止めよう。



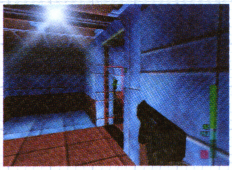
警報を鳴らしたコンピュータ以外の端末を操作すれば実験が停止する。

POINT 8 セクター3へ侵入

セクター3から奥へと続く通路は、レーザーに行く手を阻まれている。ここは任務Bで起動したクリーニングロボットを活用しよう。クリーニングロボットの後についていけば、問題なくセクター3へと侵入することができるのだ。

POINT 9 コンピュータへのアクセス時に注意

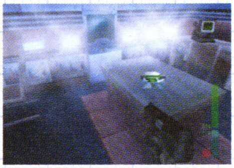
ここでは「データリンカ」を使用し、コンピュータにアクセスすると扉を開けることができる。ただし、アクセスしている最中に敵が現れ、背後から攻撃されてしまう。「データリンカ」を使った瞬間、武器に切り替え、背後から襲ってくるふたりの敵を倒してからアクセスするように。



部屋の中にいる敵はこの場所から狙う。倒すともうひとりが飛び出してくる。

POINT 10 3つめの実験アイテムを入手

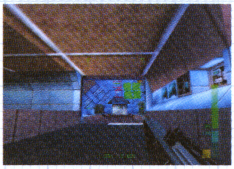
3つめの実験アイテムである「試作シールド」はこの先の部屋に保管されている。しかし、部屋へと続く通路には多くの敵が待ちかまえているので柱の陰などを利用し、慎重に敵を倒そう。ほかの敵にも共通して言えることだが、敵は一定のあいだ弾を発射すると、リロードするために少し攻撃を止める瞬間がある。このときを狙って敵に攻撃を加えるようにするといい。敵との戦闘で経験を積めば、敵が一定のリズムで攻撃していることがわかるはずだ。



「試作シールド」はあくまで実験段階のものなので、シールドとしての効果はない。

POINT 11 最大の難所、自動機銃を破壊しろ

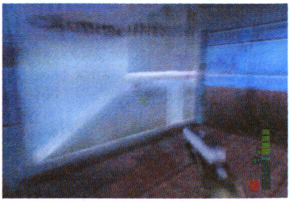
ドクター・キャロルがいる部屋へと続く通路には、自動機銃が設置されている。自動機銃は攻撃の威力が大きく、しかも連射してくるので、のんきに扉を開けているとその場で即死という状態になりかねない。ここでは「K7 Avenger」に切り替え、扉を開けた瞬間に後ろへと後退しよう。そしてズームを使い、機銃目がけて銃を連射するのだ。なお「K7 Avenger」の第2武器モードである「危険物発見」にしておけば、機銃の位置を把握しやすい。



機銃を狙う位置はここ。扉はすぐに閉まるので、瞬時に射撃態勢に入ろう。

センサー爆弾とCMP150

「センサー爆弾」は、放射性レベルが高い部屋のいちばん奥に隠されている。少しダメージを受けるが、そこまでたどり着ければ入手できる。「CMP150」はクリーニングロボットを起動するフロアの武器庫に隠されている。しかし、武器庫の端末を操作するまで敵に見つかってはいけないという条件があるのだ。「カムスパイ」を使って敵の注意をそらせよう。



放射能のダメージを受けると視界がゆがんでしまうが、一定時間が経つと元に戻る。

MISSION 1-3

データダイン本社[保護]

dataDyne Central [Extraction]

警戒体制中のデータダインビル内部には上級戦闘員が配置され、ビルの外も地上部隊に包囲されている。キャリントン協会の輸送部隊はドクター・キャロルとジョアンナをヘリポートで救出する手はずになっていた。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：第1エレベーターに乗り込め	■	■	■
B：第2エレベーターを再起動	□	□	■
C：ホバーコプターを撃ち落とせ	□	■	■
D：ボディガードを全て倒せ	■	■	■
E：脱出のためヘリポートに戻れ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

- ■■■ ドクター・キャロルとともに第1エレベーターへ移動
- ■■■ 第1エレベーターに乗り21階へ移動（任務A完了）
- □□■ コンピュータを操作し第2エレベーターを起動（任務B完了）
- ■■■ 第2エレベーターで22階へ移動
- ■■■ 階段をつかって23階へ移動
- ■■■ 23階で「Rランチャ」を入手
- □■■ 「Rランチャ」を使ってホバーコプターを破壊（任務C完了）
- ■■■ 階段で最上階へ移動
- ■■■ 最上階でカサンドラおよびボディガードと戦闘
- ■■■ 最上階にいるボディガードをすべて倒す（任務D完了）
- ■■■ 最上階からヘリポートへ移動（任務E完了）

任務終了

ホバーコプターとボディガードには気をつけろ

救出したドクター・キャロルを伴って、データダイン社から脱出するのがこのミッションの目的だ。そのため、マップはMISSION1-1とまったく同じデータダイン本社が舞台となっている。脱出しながらの任務遂行となるが、任務Aと任務Eに関しては、とくになにも行なう必要がない。任務Aは1階のエレベーターに乗るだけで任務が完了し、任務Eはヘリポートに行くだけでこれまた任務完了となってしまう。その他の任務も敵を倒したりエレベーターを起動したりと、簡単このうえないかなりお得なミッションとなっている。難易度のいちばん高いパーフェクトレベルでも、順調にいけば5分程度でクリアできるほどだ。

ただし、このミッションで注意すべき点は、外を飛びまわっているホバーコプターをいかに撃墜するのかと、最上階でのボディガードの倒し方の2点。これらふたつは対処法を知らないと意外と手こずり、場合によっては何度もミッションをやり直すはめになってしまう。難易度によって攻略法が変わるわけではないので、攻略のポイントを参照してサクッとクリアしてしまおう。

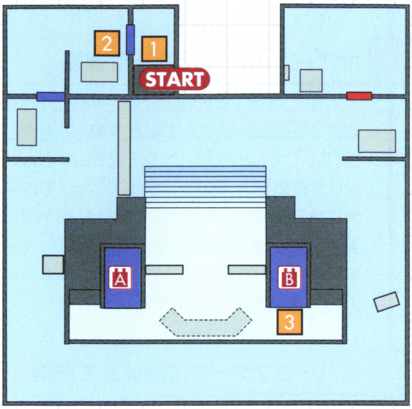


21階で遭遇するホバーコプター。ビル内であろうとなかろうと、ところかまわず機銃を撃ちこちらを狙う。

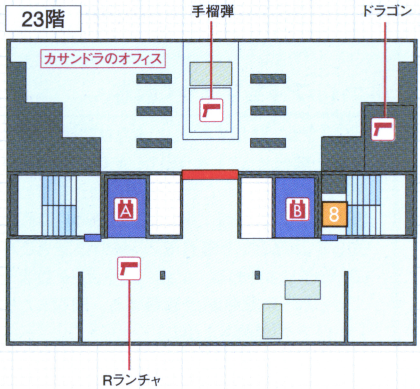


最上階にいるボディガードの数は5人。ヤツらをすべて倒せば、ミッションクリアはもう目の前だ。

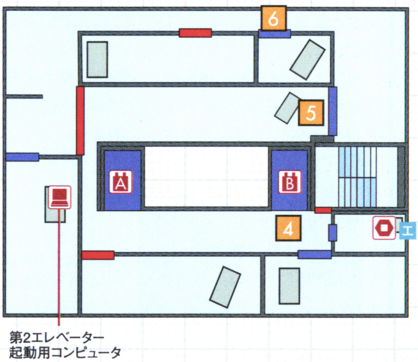
1階



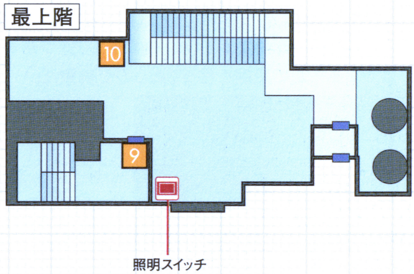
23階



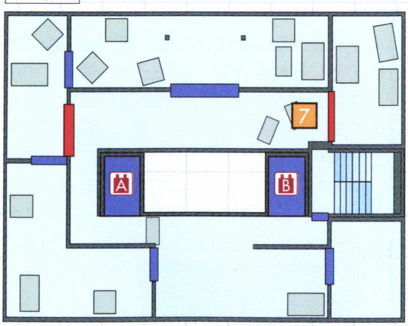
21階



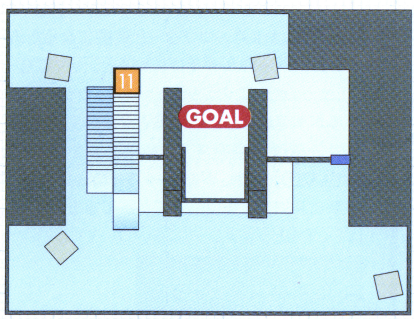
最上階



22階



屋上



端末
武器
スイッチ
シールド
エレベーター
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

MISSION 1-3 データダイン本社[保護]

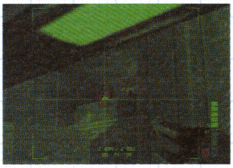
dataDyne Central [Extraction]

POINT 1 ナイトアイをすばやく装着

ミッションが始まると、いきなり照明が落ちて真っ暗になってしまうので、すぐに「ナイトアイ」を装備しよう。これは暗闇のなかでまわりが見えるだけでなく、生命反応があるものも探知してくれるという優れモノ。敵の位置もこれでバッチリつかめる。なお、ミッションが始まってから約1分で照明が回復する。回復したら「ナイトアイ」は外すように。

POINT 2 敵を正確に撃ち抜け！

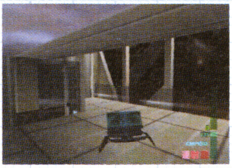
1階には全部で10人の敵がいるが、照明が落ちているあいだはこちらの姿は敵に見えにくい。このチャンスを活かし、スコープで頭に照準を合わせ、一発で倒すようにしよう。ただし、あまり敵に近づきすぎると気配を察知し、こちらに攻撃を仕掛けてくる。敵にあまり近づかず、ある一定の距離を保って戦うのが得策だ。



場所によっては敵の頭部だけ見えている場所も。照準をしっかり合わせよう。

POINT 3 ドクター・キャロルは1階に置き去り

1階の敵をすべて倒したらエレベーターを使って21階へ移動しよう。ただし、エレベーターにドクター・キャロルは乗せないこと。というのも21階ではホバーコプターと戦闘になるため、ドクター・キャロルがそばにいるとジャマになってしまうのだ。このミッションではドクター・キャロルが倒されると任務失敗となってしまうので、その危険性を回避するためにも彼を1階に置いていこう。なお、ドクター・キャロルは自分で勝手にドアなどを開けることができるので、しばらくするとジョアンナに追いついてくる。



1階に置いてきてもそのうち追いついてくる。そのまえに次のポイントへ急げ！

POINT 4 ホバーコプターは21階で撃墜

21階で遭遇するホバーコプターは、こちらを発見するとあたりかまわず機銃を撃って攻撃してくる。こちらが22階、23階と移動しても追いかけて攻撃してくるので、このミッションでは非常に危険な存在だ。23階で手に入る「Rランチャ」があれば一撃で撃墜できるのだが、そこまで放っておくのはリスクが大きい。後述のポイント6を参照し、この階で倒してしまおう。

POINT 5 ホバーコプターの位置は音で把握

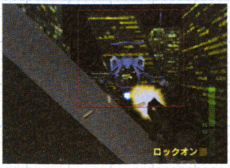
扉の前まできたら一気に開けず、ジッと耳をすませて待っていよう。しばらくしたらホバーコプターの音が聞こえてくるはずだ。ホバーコプターはビルの周りを時計回りに飛んでいるので、音が近づいてきて遠ざかっていく瞬間がチャンス！　すばやく扉を開け、奥の通路へと移動しよう。通路の先では女戦闘員がふたり出現するので、まずは彼女たちを倒そう。



通路の中央あたりで女戦闘員が姿を現す。ふたりとも確実に仕留めること。

POINT 6 「CMP150」でホバーコプターを撃墜

女戦闘員を倒すと、ちょうどホバーコプターがビルを一周するころだ。こちらを発見し攻撃を仕掛けてくるので、POINT6の位置にある柱の陰に移動しよう。この柱を盾がわりに利用すれば、ホバーコプターの機銃はほとんど当たらない。「CMP150」に切り替え、弾を80発も当てればホバーコプターを撃墜することができる。腕に自身のない人は第2武器モードの「ロックオン」を利用すれば問題ない。こうしておけば安全に任務Bを完了できるのだ。



ホバーコプター撃墜のため、このポイントまで「CMP150」は温存しておこう。

POINT 7 22階では敵を倒すことだけに集中

22階では、戦闘員がふたりと女戦闘員が3名出現する。そのなかでも最初に出てくる戦闘員のふたりには要注意。ヤツらはバリケードに陣取っており、そこから正確にこちらを狙ってくる。敵の攻撃が止んだ瞬間を狙って攻撃するか、曲がり角ギリギリのところから狙いをつけ、ひとりずつ倒していくようにしよう。

とは言ってもやっかいなホバーコプターはすでに破壊してあるので、22階ではヤツらにだけ集中していればOK。無事に敵を全員倒したら階段を使って、23階へと移動しよう。



サイドステップを小刻みに使い位置を調節すれば、敵の姿を捉えられる。

POINT 8 23階に敵はひとりだけ

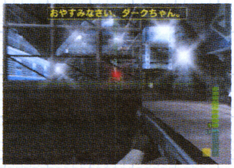
23階へと続く扉に近づくと、扉の向こうから会話をしている声が聞こえてくる。23階には戦闘員がひとりと科学者がふたりいて、扉を開けるとその様子を見ることができる。この階では敵はその戦闘員だけだ。幸いにも敵はこちらに背中を見せているので、問題なく倒せるはずだ。会話中にそっと近づき、そのまま倒してしまおう。あとは屋上に続く階段へ移動し、そのまま上の階を目指すのだ。



照準を合わせて頭を狙ってもいい。そばには「Rランチャ」が置かれている。

POINT 9 最上階での戦い方1

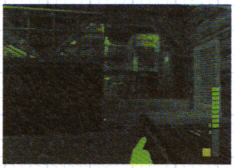
最上階ではカサンドラがボディガード5人とともに待ち受けている。ひとりずつおびき出して倒したいところだが、実はそうもいかない。扉を開いてしまうと強制的に中へと入れられ、扉も閉まって開かなくなってしまうのだ。最上階では身を隠す場所がほとんどないので、中に入ったらすぐに階段の後ろへと移動しよう。



階段の後ろではすぐに伏せること。立ったままでは敵の攻撃が当たってしまう。

POINT 10 最上階での戦い方2

しばらくすると照明が消され、真っ暗闇になってしまう。すぐに「ナイトアイ」を装着し、少しずつ移動しながら敵に照準を合わせよう。階段の死角を利用し、反時計回りに右手の敵から順番に倒していくのがオススメだ。ボディガードを5人倒せば任務Dが完了する。



敵の攻撃が当たると少し後ろへ下がってしまう。すぐに元の位置へ戻ろう。

POINT 11 ヘリポートへ移動

ボディガードを倒したらあとはヘリポートへ急ぐだけ。そばにドクター・キャロルがいようといまいと、ヘリポートへと行ってしまえば任務Eが完了し、ミッションクリアすることができる。

DY357とドラゴン

「DY357」は1階の敵5人を気づかれずに倒せば5人目がその場に落とす。「ドラゴン」は手順が複雑。まずは1階の照明が回復するまえに敵をすべて倒す（ドクター・キャロルは無傷）。その後、21階に戦闘服の男が新たに出現するので、彼を倒すと「カードキー」を入手できる。それを持って23階のオフィスに入り壁を壊せば、「ドラゴン」が隠されている。



オフィスで壊せる壁はここ。「Rランチャ」か「手榴弾」のどちらかで壁を破壊しよう。

MISSION 2-1

キャリントンの別荘[人質]

Carrington Villa [Hostage One]

ダニエル・キャリントンが、別荘に滞在中にデータダインの突撃隊に襲われ、人質として捕われてしまった。危険にさらされた彼の身を救い出すため、敵に占領されてしまった別荘に、ジョアンナは単身乗り込むこととなった。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：オトリになった味方を救え	■	■	□
B：スナイパーをすべて倒せ	□	■	■
C：風力発電システムを回復せよ	■	■	■
D：ハッキングを阻止せよ	□	□	■
E：敵兵を捕らえろ	□	□	■
F：キャリントンを救出せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

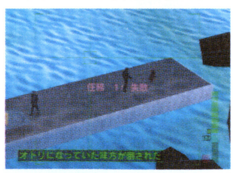
- ■■□ 展望台からふたりの敵を狙撃し、オトリとなった味方を救出する(任務A完了)
- □□■ 桟橋から邸内へと侵入
- □□■ 敵ひとりを気絶させる(任務E完了)
- □■■ すべてのスナイパーを倒す(任務B完了)
- ■■■ 地下1階へ移動
- ■■■ 発電システムと冷却システムの端末を操作しONにする
- ■■■ 風車本体の端末を操作し、風車を起動させる(任務C完了)
- □□■ 邸内へ移動
- □□■ 2階のコンピュータのところにいるハッカーふたりを倒す
- □□■ 3階のコンピュータのところにいるハッカーを倒す(任務D完了)
- ■■■ 地下2階へ移動
- ■■■ 地下2階の敵をすべてを倒し「カードキー」を入手
- ■■■ ロックされていた扉を開いて中へ入る
- ■■■ ダニエル・キャリントンを救出(任務F完了)

任務終了

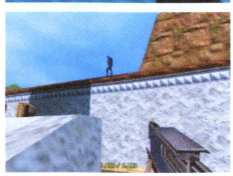
広大な別荘の各所に配置されたスナイパーに気をつけろ

キャリントンの別荘が舞台となっているこのミッションは、マップがかなり広めだ。別荘のまわりやそこから続く洞窟など、広い範囲を移動することになる。また、別荘内も地上3階と地下2階の5階層から構成されており、初めのうちは迷ってしまいやすい。まずはマップを見て、ミッション全体の流れを把握しておくことが必要だ。

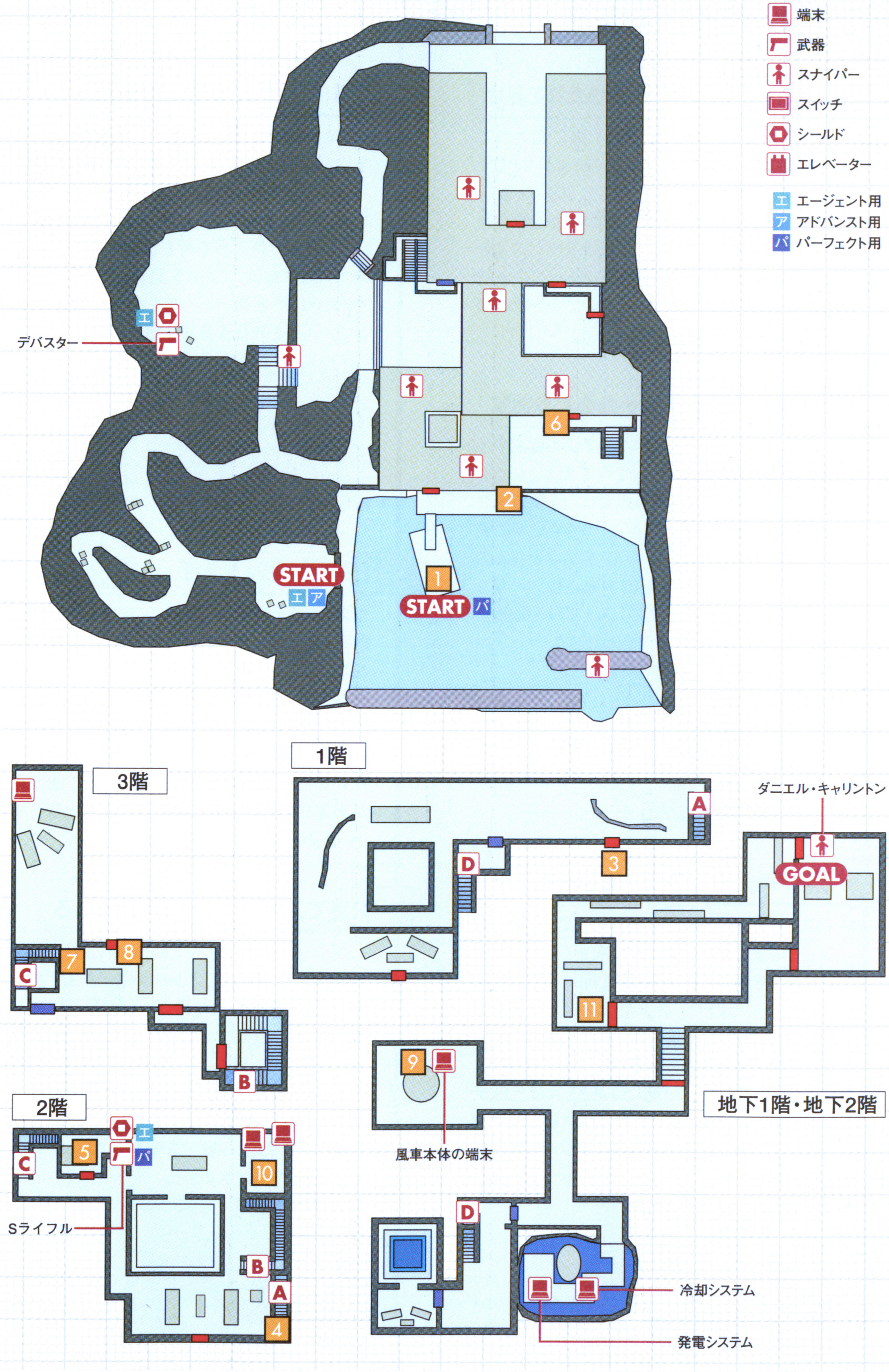
このミッションの大きな特徴として、難易度によりスタート位置が変化するということが挙げられる。エージェントレベルとアドバンストレベルでは展望台から、パーフェクトレベルでは桟橋からのスタートとなる。これにより、敵を倒す手順が多少変化するが、エージェントレベルとアドバンストレベルではそれほど影響はない。このミッションでポイントとなるのが任務Bだが、展望台からスタートしたほうが全体的に敵を発見するのが容易なのだ。「Sライフル」のスコープはかなり遠くまで見渡せるので、スナイパー気分になっていろんな場所から敵を狙撃してみるといい。ただし、スコープを覗いているあいだは移動できないので、安全を確かめてからにしよう。



難易度によりスタート地点が異なるため、任務Aはエージェントとアドバンストのみとなっている。



きれいな景色とはうらはらに、そこかしこに配置されている敵たち。なかでもスナイパーは危険な存在だ。



端末
武器
スナイパー
スイッチ
シールド
エレベーター
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用
デバスター
START
START
1
2
6
3階
2階
1階
地下1階・地下2階
ダニエル・キャリントン
GOAL
風車本体の端末
Sライフル
冷却システム
発電システム

MISSION 2-1 キャリントンの別荘[人質]

Carrington Villa [Hostage One]

POINT 1 武器をすばやく装備し、敵ふたりを倒せ

このミッションでは、いきなり敵に狙われている状態からスタートする。このままジッとしていると蜂の巣にされてしまうので、スタート直後に「PCガン」に切り替え、敵に集中攻撃されるまえに攻撃を仕掛けよう。照準をすばやく合わせ、目の前のふたりを倒すのだ。こちらが銃をかまえると敵は一瞬たじろぐので、その瞬間を逃さないようにすればいい。

POINT 2 屋上にいるスナイパーをふたり倒す

このミッションの任務のなかでいちばんやっかいなのが、スナイパーをすべて倒すというもの。スナイパーは全員で8人おり、屋根の上から正確にこちらを狙ってくる。ヤツらをいかに安全に倒すかがミッションクリアのカギとなるのだ。最初にスナイパーを倒す地点はズバリこのポイント。上を見上げて、スナイパーの頭が少し見えるくらいに照準を合わせよう。



ひとりは左上方に、もうひとりは右上方にいる。ここでまずはふたり倒そう。

POINT 3 任務Dをこなしつつ1階を制圧

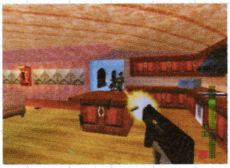
スナイパーを倒したら別荘の内部に侵入する。そのまえに、階段の陰に敵がひとりいるのでコイツを倒しておこう。扉を開けると左手にすぐ敵がいるので、素手で彼を倒し任務Dを完了させておく。たまに振り向くことがあるが、外から様子をうかがえば問題ない。その後は1階の制圧に向かう。1階にはあと3人ほど敵がおり、ひとりは気絶させた敵の近くに、残りのふたりは1階の奥の方にいる。ヤツらを見つけ次第さっさと倒してしまおう。



壁を挟んだ反対方向に敵がいる。コイツを倒したら、1階の奥にいる敵も倒そう。

POINT 4 2階に上がり、敵をおびき出せ

1階の敵をすべて倒したら、階段を使って2階へと移動しよう。ここでは多くの敵と戦闘になるので、そのまま2階に乗り込んで戦うのは危険。2階の様子をうかがいながら敵を誘い出し、曲がり角などで待ち伏せするのが安全策だ。なお敵は、こちらを発見したときや攻撃するときに声を発する。音も重要な要素のひとつ。耳にも神経を集中させておこう。



武器は「CMP150」にしておく。遠めから照準を合わせ、敵を狙い撃つのもいい。

POINT 5 「Sライフル」を入手

2階にあるシャワールームには「Sライフル」が落ちている。これは遠くにいる敵を狙撃するために必要不可欠な武器。ポイント4での敵をすべて倒したら、すぐにこの部屋に向かおう。ただし、ほかの敵もすぐにこの部屋へと駆けつけてくる。部屋に入ったら扉を閉めておき、敵が扉を開けた瞬間を狙い撃ちしよう。もし敵が部屋の中に踏み込んだとしても、シャワールームに逃げ込みそこで戦えばいい。

POINT 6 2階でスナイパーを3人始末しろ

ポイント5で敵をすべて倒したら、これで2階の制圧は完了だ。ここからは先ほど入手した「Sライフル」を使い、スナイパーの狙撃に向かう。2階から狙撃できるスナイパーは全部で3人。このポイントからは、防波堤と壁の上にいる計ふたりの敵を狙撃できる。残るひとりは2階の中庭から屋根の上を見ると、その敵の足が見えるはずだ。1発でも弾を当てれば、スナイパーを倒すことができる。



壁の上にいる敵は肉眼では見えないが、スコープを使えばハッキリと捉えられる。

POINT 7 3階を制圧し、スナイパーを倒せ

2階でスナイパーを3人倒したら、次は3階へと向かう。ここには敵が4人ほどいるので、まずはヤツらを倒すのが先決。3階から2階へと敵をおびき出し、有利な状況で倒すことに専念しよう。階段の近くで待機しておき、ヤツらが姿を見せたらすかさず射撃する、という戦法が比較的安全だ。そしてヤツら4人を倒したら3階に上がり、スナイパーの狙撃へと向かう。場所は3階への階段を上がり、右手に見える扉を開けたところ。写真の位置を参照し、スナイパーの頭を打撃ち抜くのだ。



扉を開け少し進んだら、画面の右下あたりに敵の頭が見える。そこを狙え!

POINT 8 玄関先から狙撃して任務B完了

残るスナイパーはあとふたり。ヤツらはふたりとも玄関先から狙うことができる。どちらも屋根の上にいるので、玄関先のすき間からのぞくとちょうど足が見えるはずだ。その足を狙い、弾丸を撃ち込めば無事に任務Bは完了だ。あまり前に出過ぎると気づかれてしまうため注意。ただし、外にはふたりほど敵がいる。玄関を開けると邸内へと侵入してくるので、彼らを倒してからスナイパーの狙撃に取りかかろう。



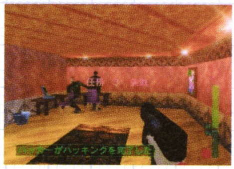
すき間から足だけ見える位置が狙撃ポイント。前に進みすぎると気づかれる。

POINT 9 風力発電システムを回復

スナイパーを全員倒したら、風力発電システムを回復させるため地下へと向かう。風力発電システムは、先に発電システムと冷却システムの端末を操作し、最後に風車の端末を操作すれば回復する。マップで場所だけ確認しておけば、あとは待ちかまえている敵を確実に倒していくだけで任務を完了することができる。

POINT 10 急いで館内へ戻れ

風力発電システムを回復してしばらくすると、邸内にハッカーが侵入したという報告が入る。邸内の2階にふたりと3階にひとりのハッカーが侵入するので、急いで邸内に戻ろう。まずはこのポイントにいるふたりのハッカーを始末し、それから3階に向かうのだ。3階は階段を上がったすぐ左の部屋にハッカーがいるぞ。



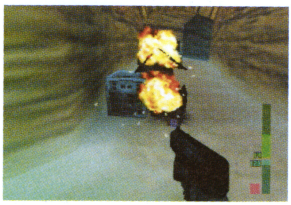
ハッカーが侵入してから1分以内に倒さなければ、任務失敗となってしまう。

POINT 11 地下でキャリントンを救出

最後に残った任務は、地下に捕らわれているキャリントンを救出することだ。彼を救出するには地下2階にいる敵をすべて倒し「カードキー」を入手すればOK。つまり、出現する敵を慎重に倒していけば問題ないということだ。ただし、地下2階は棚に酒ビンが並べられており、敵はその陰に隠れてこちらを攻撃してくる。敵を発見することが困難なので「PCガン」の第2モード「自動機銃」を使うのがオススメだ。

デバスターとダブル・CMP150

「デバスター」が隠されているのはヘリポートのコンテナの中。コンテナを銃で破壊すれば、簡単に手に入れることができる。もうひとつの「ダブル・CMP150」はヘリポートの壁の上にいるスナイパーを、ゲーム開始時から38秒以内に倒すというのが条件。ほかの敵には目もくれず、最速ダッシュでPOINT7の地点までいけば、そこから狙撃できる。



洞窟内にあるコンテナも銃で壊すことができる。壊せば銃弾が入手できるのだ。

MISSION 3-1

シカゴ[潜入]
Chicago [Stealth]



かねてからデータダインの手先だという噂があるG5コーポレーション。警備も厳しく、ここに侵入するのは容易なことではない。しかしG5ビルに何かあるとにらんだダニエル・キャリントンは、ジョアンナに潜入を命じた。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：機密アイテムを回収せよ	■	■	■
B：リムジンに発振器をセット	□	□	■
C：脱出ルートを確保せよ	□	■	■
D：タクシーを使い陽動作戦実行	■	■	■
E：G5ビルへ潜入せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート
- ■■■ スタート地点から大通りへ移動
- □□■ 大通りから下水道へ移動
- □□■ 下水道で排水溝に入り込む
- □□■ 排水溝の突き当たりで真上のハッチを開く
- □□■ リムジンに「発信器」をセット（任務B完了）
- □□■ 排水溝から下水道へと戻る
- ■■■ 排水路へ移動
- ■■■ 排水路に隠されている「アタッシュケース」を入手（任務A完了）
- □■■ 裏路地へ移動
- □■■ 2階または3階の非常口に「リモート爆弾」をセット（任務C完了）
- ■■■ タクシーに「データリンカ」を使い、ウイルスをセット
- ■■■ タクシーが警備ロボットと衝突し爆発騒ぎを起こす（任務D完了）
- ■■■ G5ビルの入口へ移動
- ■■■ 入口からビル内へと潜入（任務E完了）

任務終了

FBIの動きに注意しG5ビルへと潜入せよ

やり方によってはかなり短時間でクリアできるミッション。ここでのいちばんのポイントは、FBIのバッヂを胸につけているコートを着た男を見つけ次第、すばやく倒すということ。彼らはこちらを見つけたりほかの敵が騒いだりすると緊急通報し、応援を呼んでしまう。応援を呼ばれてしまうと敵が駆けつけてくるだけでなく、G5ビルへの入口が閉じられ、最悪の場合は任務失敗となってしまう。FBIの男の数はエージェントでひとり、アドバンストでふたり、パーフェクトで3人いる。マップでそれぞれの位置を確認し、まずは彼らを倒すことを優先しよう。

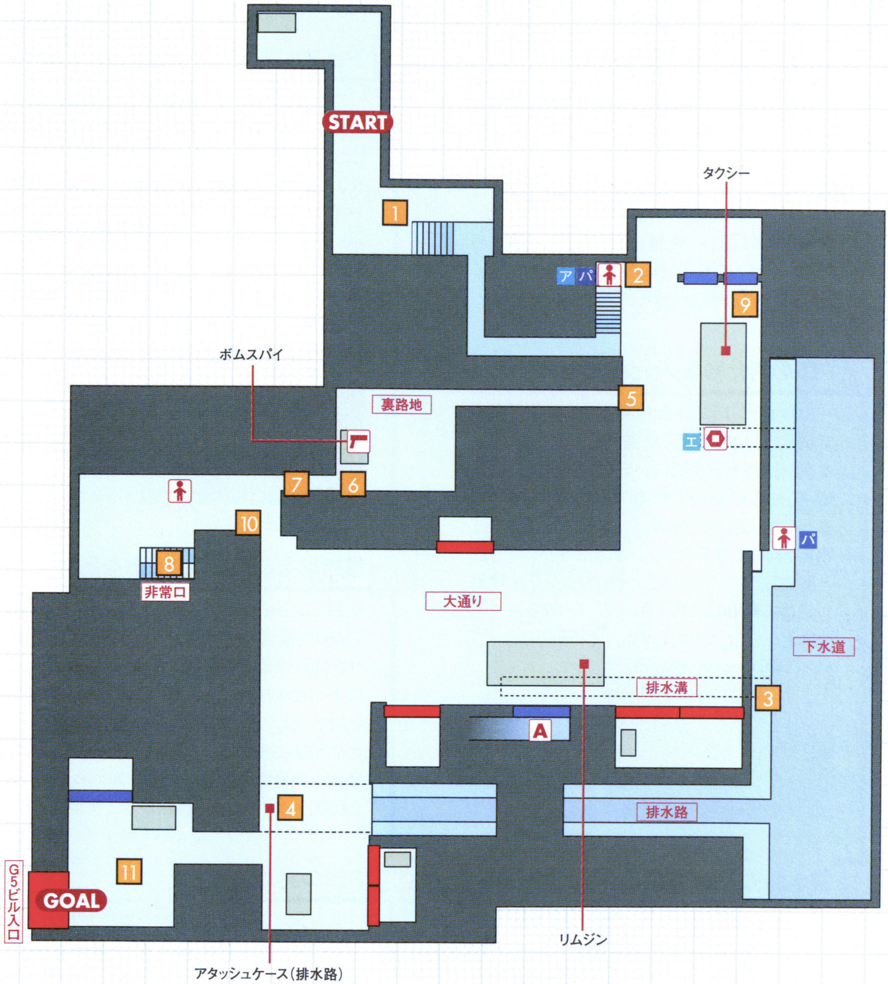
FBIの男たちを倒してしまえば、あとは任務をこなしていくだけ。路上を警備している「警備ロボット」に注意し、慎重に任務を進めていけばクリアは難しくないはずだ。なお任務Eのビルへ侵入する際、入口を4人の敵が警備しているが、無理に彼らと戦う必要はない。そのままビル内へ走り込んでも、ミッションクリアは可能だ。また、エージェントとアドバンストの場合は下水道に侵入しなくても、任務のすべてを完了させることができる。

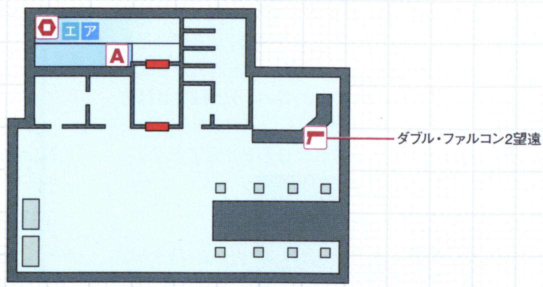


FBIの男は民間人と間違えやすい。マップを見てどの場所にいるのかを、あらかじめ覚えておこう。



警備ロボットは武器では倒せない。陽動作戦が成功するまでは、見つからないように逃げるしかない。





武器
FBIの男
シールド

エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

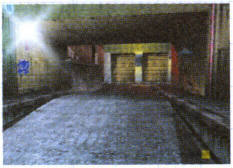
MISSION 3-1 シカゴ[潜入]
Chicago [Stealth]

POINT 1 巡回している敵と民間人を倒せ

スタート地点には巡回している敵がひとりとCIAのバッヂを胸につけている民間人がひとりいる。壁際でタイミングをうかがい、まずは敵を背後から素手で倒し、民間人も気絶させておこう。彼らを倒し損ねるとPOINT2の男に通報されてしまい、任務を進めることが困難となる。なお、このミッションでも民間人を殺してしまうと任務失敗となるので注意しよう。

POINT 2 FBIの男たちをノックアウト

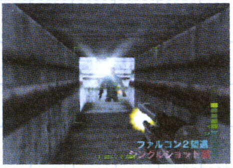
このポイントにはFBIの男がいる。彼を素手で倒したら、急いで下水道へと向かうようにしよう。そして、下水道にいるFBIの男もすぐさま倒す。ここで急いで行動する理由はふたつ。もたもたしていると通報されるということと、任務Bで必要となるリムジンは時間をかけすぎると移動してしまうということだ。リムジンが移動し始める時間はまちまちだが、そうなると任務失敗となってしまうのですばやく行動しよう。



大通りには敵がふたりほどいるが、彼らは無視して下水道へと向かうように。

POINT 3 排水溝に入り「発信器」をセットしろ

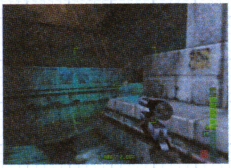
下水道には多くの敵が待ちかまえており、ここで戦闘をすることは自殺行為に等しい。FBIの男を倒したら、すぐさま近くにある排水溝へと逃げ込もう。排水溝の中からだと迫りくる敵を安全に攻撃することができる。ここでひととおりの敵を倒したらそのまま排水溝のいちばん奥へと進む。そして上部のハッチを開ければそこにリムジンが停まっているので、リムジンに「発信器」をセットすれば任務Bは完了だ。



排水溝へは伏せないと入れない。すばやく入口まで移動し、すぐさま伏せよう。

POINT 4 下水道へ戻りアタッシュケースを入手

このポイントには、機密アイテムが入ったアタッシュケースが置かれている。任務Bが完了したら排水溝から下水道へと戻り、そのままアタッシュケースを取りに向かおう。途中には伏せなければ通れない場所がある。アタッシュケースを手に入れたらもと来た道を戻り、再びPOINT3の地点へと向かう。ただし、アタッシュケースを入手して戻る際、下水道から敵がふたりほど出現するので覚えておくように。



敵は左右からひとりずつ出現する。いつでも攻撃できるよう心がけておこう。

POINT 5 裏路地を巡回している敵を倒せ

残りひとりとなったFBIの男を倒すため、ここからは裏路地へと向かう。下水道から大通りを横切る際には警備ロボットに注意し、警備ロボットがいないことを確かめてから裏路地へと向かうようにしよう。なお、裏路地を入ったところには巡回している敵がひとりいる。「F2望遠」で照準を合わせ、遠距離から狙うと安全に倒せる。それから裏路地へと移動だ。

POINT 6 FBIの男だけを狙え

裏路地に入ると少し開けた場所があり、そこには民間人がふたりいる。彼らを素手で倒しておいてもいいのだが、倒す場所によってはFBIの男に見つかり通報されてしまう。万全を期すならば民間人を無視してそのまま路地の奥へと進み、FBIの男だけを先に倒してしまおう。「ファルコン2望遠」であれば3、4発の弾を撃ち込めばFBIの男を倒すことができる。それから、ほかの敵との戦闘に突入するのだ。



右手にFBIの男が見える。彼だけに照準を合わせ、真っ先に倒してしまおう。

POINT 7 裏路地にいる敵と戦闘

FBIの男を倒すと、ほかの敵との戦闘になる。ここで注意すべきは、路地の奥に民間人がいるということ。流れ弾が彼らに当たってしまうと、すぐさま任務失敗となってしまうのだ。また、敵は銃を連射しながらこちらに向かってくることがある。近くの民間人に注意しながらも、敵を倒すのに有利な地形へと誘い込もう。



敵は階段の上にもいる。「CMP150」のロックオン機能を利用し、弾を撃ち込もう。

POINT 8 「リモート爆弾」を3階の壁にセット

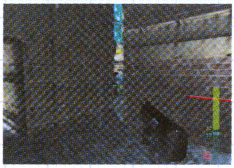
ビルの階段にいる敵を倒したら任務Cを遂行するため、階段を上ぼろう。任務Cは「リモート爆弾」をセットするというものだが、これは2階と3階の壁どちらにセットしてもOK。しかしここでは3階にセットするのをオススメする。というのも、次のミッションで隠し武器を手に入れる条件(P.53参照)となっているからなのだ。

POINT 9 タクシーを操作し、陽動作戦を実行

壁に「リモート爆弾」をセットしたら、次は陽動作戦を実行することになる。陽動作戦はスタート地点の近くにあったタクシーを使って行なう。まずは「データリンカ」を使ってタクシーにウイルスをセットする。しばらくするとタクシーが移動し、警備ロボットとぶつかって爆発騒ぎが起こるという仕組みだ。ウイルスをセットしたら、爆発が起きるまで裏路地あたりで待機しておこう。これで任務Dが無事完了する。

POINT 10 おびき出した敵を倒しビルへと侵入

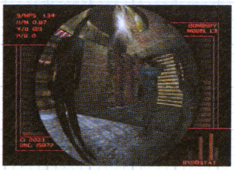
爆発が起きると、ビルの前に待機していた敵4人が騒ぎを聞きつけ大通りへと姿を現す。敵はこちらを発見すると攻撃を仕掛けてくるので、物陰に誘い込み倒してしまおう。彼らを全員倒し、ビルの入口へと移動すればミッションクリアとなる。なお、敵をおびき出した際、ヤツらを倒さずにビルの入口へ向かってもミッションをクリアすることは可能だ。体力に余裕があるなら敵の攻撃を無視してビルへと急ごう。



敵を倒すには裏路地の曲がり角がいい。敵が姿を見せたらすぐに射撃開始だ。

POINT 11 隠し武器を使い、安全に攻略

実は隠し武器の「ボムスパイ」を使うことで、POINT8のあとにタクシーを操作せずミッションクリアできる方法がある。やり方はいたって簡単で、POINT8でリモート爆弾をセットしたら「ボムスパイ」を操作し、ビルの入口へ向かわせる。そしてそこで敵4人を巻き込んで爆発させれば、なぜか任務Dが完了となるのだ。タクシーを操作する手間が省け、また、敵もすべて倒しているので、あとはビルの入口へと行くだけでクリアできてしまう。クリアタイムを短くしたい場合にも役に立つ方法だ。



敵がひとりでも生き残ると任務完了とならない。必ず4人とも巻き込むこと。

ボムスパイとダブル・ファルコン2望遠

「ボムスパイ」は裏路地にある箱の中に隠されている。まずは箱を押してドラム缶の側まで持っていき、それからドラム缶を撃って爆発させればOK。箱の位置によっては爆風に巻き込めないので、それだけ注意しておこう。「ダブル・ファルコン2望遠」は地下にあるバーのカウンターに置いてある。敵の攻撃が激しいので、取りに行くメリットは少ない。



「ボムスパイ」が入っている箱はまっすぐ押さないで、少し斜めに押すのがコツだ。

MISSION 1 2 3 4 5 6 7 8 9

MISSION 3-2 G5ビル[盗撮]

G5 Building [Reconnaissance]

G5ビルに無事、侵入することができたジョアンナ。ダニエル・キャリントンからの情報によれば、ビル内のどこかでミーティングが行なわれているらしい。その内容を確かめるため、厳重な警戒のビル内部へ潜入を試みる。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：通信妨害システムをOFFに	□	□	■
B：レーザーグリッドをOFFに	□	■	■
C：ミーティングを記録せよ	■	■	■
D：人格のバックアップを入手	■	■	■
E：ビルから脱出せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

- ■■■ 部屋の中にいるスパイクローク兵ふたりを倒し「レベル1カードキー」を入手
- ■■■ 扉を開けて次の部屋へ
- ■■■ 部屋の中にいるスパイクローク兵4人を倒し「レベル2カードキー」を入手
- ■■■ 扉を開けて警報装置のある部屋へ移動
- □■■ 4つあるレーザーグリッドをすべてOFFに（任務B完了）
- □□■ 階段を使い地下室へ移動
- □□■ 地下室にある通信妨害システムをOFFに（任務A完了）
- ■■■ 天井のパイプを伝って移動
- ■■■「カムスパイ」を使い、ミーティングルームでの内容を記録（任務C完了）
- ■■■ 階段を使って2階へ移動
- ■■■ 2階にある金庫室へ移動
- ■■■ ドアロックに「ドアコーダ」を使用
- ■■■ 金庫が開くまで1分間待つ
- ■■■ 金庫の中にある「人格のバックアップ」を入手（任務D完了）
- □■■「リモート爆弾」を起爆させる
- ■■■ 非常口から外へ脱出（任務E完了）

任務終了

ビル内に仕掛けられた罠をくぐり抜けミーティングの内容を確かめろ

難易度別に任務の数は異なっているが、基本的にやることは変わらない。ミーティングの内容を記録し、ドクター・キャロルの「人格のバックアップ」を入手して、ビルから脱出するのが主なミッションの流れとなる。難易度別に変わるのは、敵の強さだけと考えておいて間違いはない。また、マップがそれほど広くないため、ここもミッション3-1と同様、短時間でクリアすることが可能だ。

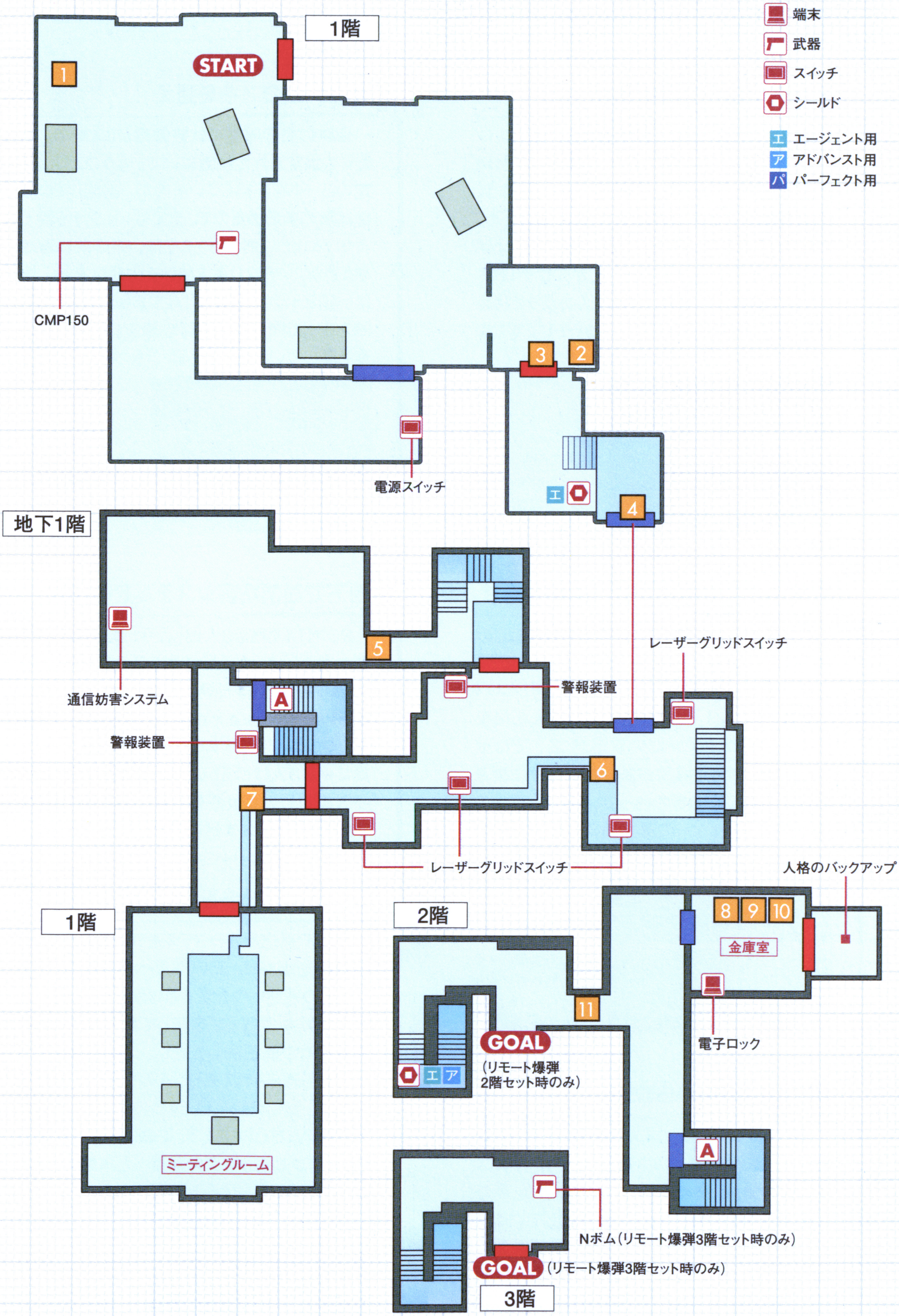
このミッションで気をつけるべきことは大きく分けてふたつ。ビル内に仕掛けられている警報装置を鳴らされないようにすることと、金庫を開けるときに出現する敵の猛攻にいかに耐えるか、ということ。この2点にさえ気をつけていれば、パーフェクトレベルと言えどもさほどクリアは難しくないはず。仮に任務失敗になったとしても、それほどクリアに時間がかからないので、納得がいくまでやり直すというのもアリだ。なお、ポイント攻略で扱っている内容はエージェントレベル、アドバンストレベルのどちらでも有効。「パーフェクトは難しくて……」というプレイヤーも、あらかじめ目を通しておいて損はないだろう。



ビル内に配置されている警報装置はふたつ。近くでリロードすると誤って警報装置が作動してしまう。



狭いビル内での戦闘は、一歩間違えると死を招きかねない。とくに金庫室では注意が必要となる。



1階
START
1
CMP150
電源スイッチ
2
3
4
エ
地下1階
5
通信妨害システム
A
警報装置
警報装置
レーザーグリッドスイッチ
6
7
レーザーグリッドスイッチ
1階
ミーティングルーム
2階
8
9
10
金庫室
人格のバックアップ
電子ロック
11
GOAL
(リモート爆弾
2階セット時のみ)
エ
ア
A
Nボム(リモート爆弾3階セット時のみ)
GOAL
(リモート爆弾3階セット時のみ)
3階
端末
武器
スイッチ
シールド
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

MISSION 3-2 G5ビル[盗撮]

G5 Building [Reconnaissance]

POINT 1 スパイクローク兵を倒せ

スタート地点はビルの中となる。ここには「スパイクローク」を身にまとった敵がふたりほどおり、いきなり彼らとの戦闘になってしまう。敵は発砲するとき以外は姿が見えないため、てこずりそうだが、パターンさえ覚えてしまえばそれほどでもない。スタートしてから右サイドステップで移動し、正面にある机のあたりを狙えばふたりとも倒せるはずだ。スタートしてすぐなので、うまくいくまでやり直してもいい。



ふたりめを倒したらソイツがカードキーを落とす。これで閉ざされていた扉が開く。

POINT 2 伏せ待ちでスパイクローク兵を倒せ

POINT1の敵を倒したら、通路を移動しこの部屋へと向かおう。途中、敵がひとりいるが、これは難なく倒せる。部屋に入ると再びスパイクローク兵4人との戦闘になる。4人も相手にするとなるとさすがに大変だが、ここではヤツらを楽に倒せる場所がある。写真の位置を参照し、そこで伏せて待っているだけでOK。敵は必ずプレイヤーの真正面にくるため、あとは攻撃するだけで簡単に倒せてしまうのだ。



場所は青い扉のすぐそば。壁に寄り添うようにしていれば敵も壁際にやってくる。

POINT 3 巡回兵は背後から攻撃

スパイクローク兵の4人目を倒したら、青い扉を開くための「レベル2カードキー」が手に入る。扉を開き、次の部屋へと移動しよう。ただし次の部屋へと続く通路には巡回している敵がひとりおり、見つかってしまうと警報装置を鳴らしに走り去ってしまう。ヤツの動きをよく観察し窓越しに打ち抜くか、後ろを向いたスキにドアを開け背後からそのまま倒すようにしよう。

POINT 4 出会い頭のスキを狙え

通路の先の部屋には警備兵が3人いる。ふたりは固定された位置にいて、もうひとりは所定のルートを巡回しているのだ。巡回している敵は扉の前を通るので、まずはソイツから倒すようにしよう。倒し方としては、扉の前に敵がきたときにいきなり扉を開ける作戦が有効。敵は一瞬ビックリして硬直してしまうので、その瞬間を狙って間髪入れずに攻撃すればいい。足音を聞いていれば、タイミングをつかみやすい。



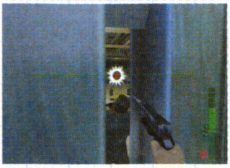
残るふたりは壁の陰にいる。警報装置を鳴らされないようにすばやく倒せ。

POINT 5 地下で通信妨害システムをOFFに

POINT4で敵を3人倒したら、次は地下へと向かう。ここには通信妨害システムがあり、これをOFFにすれば任務Aは完了となる。しかし、地下へと続く通路を巡回している敵がひとりと、その奥には3人の敵が待ちかまえている。奥にいる3人は所定の位置に待機しているので入口付近から照準を合わせ、照準が赤くなった場所をそのまま狙い撃ちしよう。

POINT 6 レーザーグリッドを消し、内部へと侵入

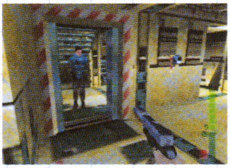
地下で通信妨害システムをOFFにしたら、再び階段を上がり、元の部屋へと戻ろう。ただし、次の通路へつながる扉は閉まっている。ここでは天井のパイプを伝って扉の向こうへと侵入するのが正解。ただし、天井にはレーザーが張り巡らされており、そのままでは移動できない。壁に付いている4つのレーザーグリッドシステムをOFFにし天井のレーザーを消せば、パイプを伝って次の部屋へと移動できる。



次の通路へと続く扉はこちらからは開かない。ただし窓越しに敵は倒しておこう。

POINT 7 ミーティング内容を記録し、金庫室へ向かえ

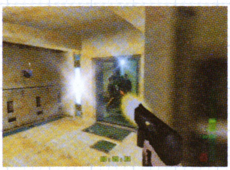
天井のパイプを道なりに進み、会議室の手前まで行く。パイプは細いので、足を踏み外さないように慎重に進もう。ここでカムスパイを装備して会議室に侵入させれば盗撮は成功。任務Cは完了となる。任務C完了後は金庫室へ向かうのだが、パイプの上から下を見るとドアの前に敵がひとり立っている。頭部を狙撃してヤツを倒し、次の目的地である金庫室へと向かおう。なお、任務C完了後に警報装置を鳴らされても任務失敗とはならない。



金庫室へ向かうあいだ待ちかまえている敵は5人。慎重に進んで確実に倒そう。

POINT 8 金庫室での敵への対処法1

金庫室のドアは「ドアコーダ」で開くが、時間が1分程度かかってしまう。そのあいだに敵が大挙して押し寄せ、攻撃してくるのだ。しかも金庫室は閉ざされた空間で後ろに逃げ場もない。ここは「CMP150」に装備を切り替え、敵が扉を開けた瞬間を狙い撃ちしよう。リロードのタイミングさえミスしなければ、ギリギリ1分間持ちこたえることができるはずだ。途中で「CMP150」が弾切れしてしまったら、敵が落とす「DY357」に持ち替えて耐えしのごう。



待機する場所は柱の陰。ここからなら通路の奥にいる敵も狙うことができる。

POINT 9 金庫室での敵への対処法2

「CMP150」だけで敵と戦うのはツライ、というプレイヤーにオススメなのが隠し武器を活用する方法。ミッション3-1でリモート爆弾を3階に仕掛けた場合、ビルの3階には隠し武器である「Nボム」が置かれている。金庫室に行くまえに3階で「Nボム」を入手し、第2武器モードの「センサー爆発」にして敵の進入路にばらまいておけば、かなりの敵を倒せる。

POINT 10 金庫室での敵への対処法3

「Nボム」を使ってもクリアできないというプレイヤーに、とっておきの作戦がある。それは「カムスパイ」を活用する方法。ミーティングが行なわれている部屋の手前で「カムスパイ」を待機させておき、ドアコーダをセットしたらすぐにミーティングを記録すればOK。ミーティングを記録している間にもカウントダウンは続いているので、ひととおりミーティングを見終われば金庫室のドアが開くという寸法なのだ。



カムスパイは部屋の前で待機させておき、そのまま金庫室へ向かうのがカギ。

POINT 11 2階もしくは3階からビル外へと脱出

金庫室の中にある「人格のバックアップ」を入手したら、あとはビル外へ脱出するだけ。「リモート爆弾」の第2武器モードである「起爆」を使って爆発を起こしたら、急いで脱出口へと向かう。ミッション3-1でリモート爆弾をセットした階(2階または3階)に行けばミッションクリアだ。

クロスボウとNボム

「クロスボウ」はミッションがスタートした場所にいるふたり目の敵を素手で倒した場合に手に入れることができる。もうひとつの「Nボム」はポイント9でもふれたように、ミッション3-1でリモート爆弾を3階にセットしていれば入手することができる。3階の脱出口の近くに武器ボックスが置かれているので、ひとめ見てすぐにわかるはずだ。



「Nボム」は全部で7個使える。「センサー爆発」にしておき、階段などにばらまこう。

MISSION 4-1

エリア51[突破]

Area 51 [Infiltraction]

「フレンド」と呼ばれるマイアン種族のエイリアンが、ネバダ上空を飛行中に撃ち落とされ、軍の秘密基地「エリア51」に捕らわれた。そこで、ジョアンナは「フレンド」の生存を確認するため、「エリア51」に乗り込んだ。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：レーダーシステムを爆破せよ	■	■	■
B：通信リンカをセットせよ	□	■	■
C：対空迎撃ロボットを破壊せよ	□	□	■
D：格納庫エリアへ侵入せよ	■	■	■
E：味方のスパイと合流せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

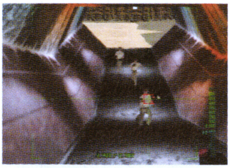
- ■■■ 監視台のメインゲート開閉スイッチを押してから、または抜け穴を通って基地内へ
- ■■■ 対空迎撃ロボットAの横、またはメインコンピュータルームにいる男を倒し「エレベーターのカードキー」を入手
- □□■ 対空迎撃ロボットAを破壊
- ■■■ 地下のメインコンピュータルームに侵入
- □■■ レーザーセキュリティ装置を破壊
- ■■■ レーダーのコントロール装置に「爆薬」をセットする
- ■■■ メインコンピュータルームを脱出(任務A完了)
- □□■ 対空迎撃ロボットB、Cを破壊(任務C完了)
- □■■ パラボラアンテナの昇降スイッチを押す
- □■■ パラボラアンテナに「通信リンカ」をセット(任務B完了)
- ■■■ 端末を操作してエレベーターを作動
- ■■■ エレベーターに乗り、地下1階の格納庫エリアに侵入(任務D完了)
- □■■ 格納庫内のエレベーターに乗り、地下2階へ
- ■■■ 扉に入って味方のスパイと合流(任務E完了)

任務終了

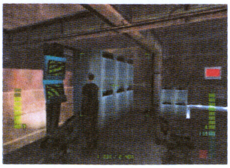
ダメージを受けないことがクリアへの近道

このミッションではたくさんの敵が出現し、さまざまな場所で戦うこととなる。しかも、開けた場所ばかりで身を隠しづらく、敵と正面から撃ち合う状況が多い。また、自動機銃が基地の各所に設置されており、不用意に進むといきなり攻撃を受けることもある。エージェントレベルでは必須任務も少ないため、敵とあまり遭遇せずにすむが、パーフェクトレベルになると状況は一転してキビしくなる。敵がゾロゾロ出てくるうえに受けるダメージも大きくなっているのだ。そのため、パーフェクトレベルでは任務遂行の手順よりも、敵との戦い方が重要。敵の出現場所や攻撃パターンを把握したうえで、地形や武器などを最大限に活用して戦闘を有利に運ぼう。

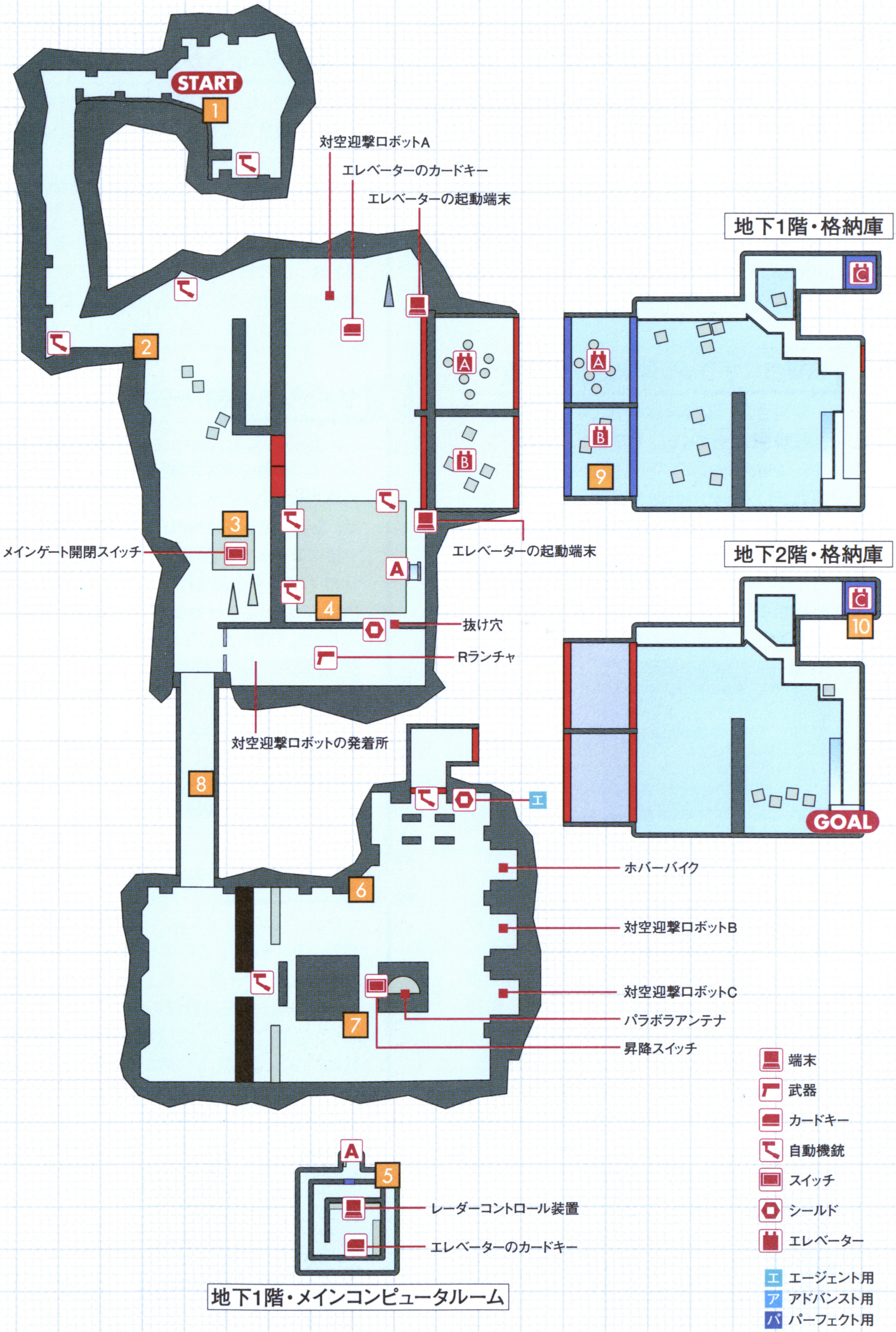
ちなみに、任務D「格納庫エリアへ侵入せよ」を遂行するために必要な「エレベーターのカードキー」は、入手条件がちょっと複雑。普段は、基地内の対空迎撃ロボットのそばにいる男が持っているが、任務を遂行する順番によっては、この男が地下のメインコンピュータルームにいることがあるのだ。この点には注意しておこう。



とにかく敵がたくさん出てくるので、いかにダメージを受けずに戦うか重要になる。慎重に進もう。



普段は基地内にいる男が任務遂行の順番によっては、メインコンピュータルームにいることがある。



START
1
対空迎撃ロボットA
エレベーターのカードキー
エレベーターの起動端末
2
3
メインゲート開閉スイッチ
4
A
エレベーターの起動端末
抜け穴
Rランチャ
対空迎撃ロボットの発着所
8
エ
6
ホバーバイク
対空迎撃ロボットB
7
対空迎撃ロボットC
パラボラアンテナ
昇降スイッチ
A
5
レーダーコントロール装置
エレベーターのカードキー
地下1階・メインコンピュータルーム
地下1階・格納庫
C
A
B
9
地下2階・格納庫
C
10
GOAL
端末
武器
カードキー
自動機銃
スイッチ
シールド
エレベーター
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

MISSION 4-1 エリア51[突破]

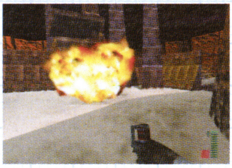
Area51 [Infiltration]

POINT 1 作戦デモはじっくり見ておこう

ミッションが始まると、いきなり敵兵3人に攻撃されてしまう。身を隠すヒマもないので、ダメージを受けずにこの場を切り抜けるのは少しツライ。そこで、ミッションが始まるまえの作戦デモをキャンセルせずにしばらく見ていよう。そのあとでミッションをスタートすると、敵が背中を向けている状態から始まる。あとはその場で先制攻撃を仕掛け、安全に敵を倒せばいい。

POINT 2 監視台に手りゅう弾を投げつけろ

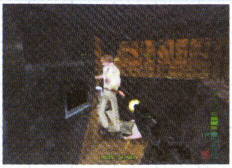
監視台にいる敵兵ふたりは、こちらに気づくと銃撃をしかけてくる。そのため、このポイントから「MagSec4」のズーム機能を利用して、監視台にいるふたりの敵を狙撃するのがベストだ。ただ、スタート地点で敵を倒したときに「手りゅう弾」を入手しているのであれば、ここで活用するのがオススメ。右側の壁に沿って進み、監視台の下めがけて「手りゅう弾」を投げ込めば、ふたりの敵をまとめて倒すことができる。



メインゲートの開閉スイッチが壊れ、ゲートが開かなくなる点には注意しておこう。

POINT 3 監視台で待ち伏せ

監視台にいる敵を倒したあとは、トンネルの奥から3～4人の敵兵がこちらに向かって走ってくる。障害物が少ないその場で、全員を相手にするのは少々危ない。ここはひとつ、監視台に上がって対処しよう。監視台の奥で待っていれば、敵は入口からひとりずつ入ってくる。「カンカン」とハシゴを上ぼる足音が聞こえたら、敵が来る合図だ。敵に撃たれないよう先手を取ってガンガン攻撃していこう。



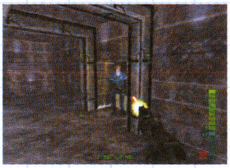
監視台の中は狭く、敵の攻撃を避けるのはまず無理。先に攻撃するのが重要だ。

POINT 4 自動機銃は後ろから破壊する

基地内へは、対空迎撃ロボット発着所の抜け穴から侵入しよう。このルートを使えば安全なうえ、シールドまで手に入る。ただし、ここは地雷源となっているため、地雷を踏まないよう壁に沿って左回りで抜け穴まで行くこと(地雷の位置は右ページ参照)。基地内に侵入したあとは、目の前の建物に設置されている自動機銃を後ろから壊していく。これは自動機銃の後ろから近づけば、こちらに反応しないためだ。

POINT 5 セキュリティ装置を破壊しろ

メインコンピュータルームに爆薬を仕掛けたあとは、20秒以内に部屋を脱出しよう。爆風に巻き込まれると大ダメージを負ってしまうので、急いで部屋を出るのだ。ただし、爆薬セット後はセキュリティ装置が作動し、レーザーグリッドに行く手を阻まれてしまう。そのため、部屋に入ったらまずはセキュリティ装置を破壊しておこう。こうしておけば、楽に脱出できる。



装置破壊後は敵兵がふたり扉から出てくるのでまえもって戦闘準備をしておこう。

POINT 6 自動機銃は壁に隠れて安全に壊せ

POINT6の向こうには、自動機銃が設置されている。そこで、このポイントからCボタンのサイドステップを使ってちょっとずつ右に移動し、壁の端から自動機銃の砲身だけが見えるような位置に立とう。この場所ならば、自動機銃はこちらに反応しないのだ。あとはじっくり狙いをつけて攻撃すれば、安全に破壊できるというわけ。ちなみに対空迎撃ロボットの隣にはホバーバイクが停めてあり、乗ることができる。



自動機銃は遠いので「MagSec4」のズーム機能を使って照準を合わせよう。

POINT 7 敵へのすばやい対応が決め手

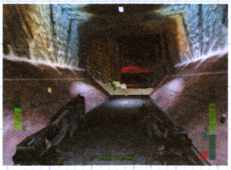
パラボラアンテナに「通信リンカ」をセットしたあとは、自動機銃の下にある扉から敵兵が4人出現する。コイツらへの対応が遅れると敵がバラバラに行動し、前後左右から攻撃をしかけてくるので非常に危険。「通信リンカ」をセットしたらすぐに「MagSec4」に武器を切り替え、ズームで扉に照準を合わせておこう。そして、敵の出現と同時に一気に銃撃して倒すのだ。ちなみに、赤と白の服を着たエージェントを倒すと「ダブル・MagSec4」を入手できる。



あらかじめ照準を扉に合わせておき、敵の出現と同時に狙撃していくのだ。

POINT 8 新たな敵に要注意

任務Bが完了したら、トンネルを通って基地に戻ろう。すると、監視台の周辺に4人の敵が新たに出現する。注意しながらトンネル内を進み、敵が出てきたらすぐに照準を合わせて対処しよう。また、基地内の対空迎撃ロボットを破壊していない場合は、ここで戦うことになってしまう。対空迎撃ロボットは攻撃力こそ低いが、上空を飛び回って攻撃してくるため、まともに戦っても撃墜するのは難しい。必ず基地内に停まっているときに破壊しておくようにしよう。



敵がこちらに走り寄ってくるあいだにすばやく照準を定め、先制攻撃を仕掛ける。

POINT 9 エレベーターに乗って地下格納庫へ

エレベーターA内には燃料缶がいくつか置いてありコレに攻撃が当たると、誘爆して爆風に巻き込まれる危険がある。そのため、乗るならエレベーターBがオススメだ。格納庫に着くと警備兵がたくさん出現するが、エレベーターに乗ったまま応戦しよう。敵が攻撃してきたら、しゃがんでコンテナの陰に隠れ、そのままシャッターが閉まるまで待っていれば安全に敵の攻撃をやりすごせる。あとはこの動作を繰り返して、敵の数を少しずつ減らしていこう。



「ドラゴン」の第2武器モード、センサー爆弾にして扉の前に投げておくのも有効。

POINT 10 格納庫地下2階にて

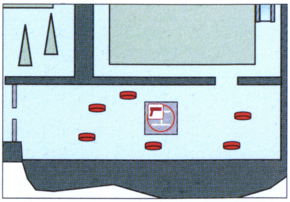
格納庫へ侵入したらエレベーターCに乗り、地下2階へ向かう。地下2階にはエレベーターの扉前に敵がひとり待ち構えている。コイツは、エレベーターの扉が開くとすぐに攻撃を仕掛けてくるので、扉が開くまえから照準を扉の中心に合わせておき、すぐ攻撃できるよう準備しておこう。エレベーターから出たら通路を道なりに進み、スロープを降りればゴールは目の前だ。ゴール地点となる扉からは敵が3人出てくるが、強引に突っ切って扉へ入ってもOK。



まえもって照準を扉の中心に合わせておく。扉が開くと同時に敵を攻撃しよう。

Rランチャ

監視台の裏手にある、対空迎撃ロボットの発着所には「Rランチャ」が置いてある。弾は1発しかないが、着弾時に大きな爆風が発生するため、威力が非常に大きい。ぜひとも入手しておきたいところだが、ここには多数の地雷が埋められており、うっかり踏んでしまうと大ダメージを受けてしまうのだ。右図で地雷の位置を示しているので、これで地雷を避けながら安全に「Rランチャ」を取ろう。



MISSION 4-2 エリア51［救出］
Area 51［Rescue］

基地内部への潜入に成功したジョアンナは、味方のエージェント、ジョナサンと落ち合う。そして、ジョナサンの手引きにより研究所エリアへと乗り込む。研究所内に捕らわれている「フレンド」を一刻も早く救出するのだ。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：データベースを破壊せよ	□	□	■
B：冷凍カプセルをチェックせよ	□	■	■
C：ユニフォームを着用せよ	■	■	■
D：医学実験室のカードキー入手	■	■	■
E：事故の生存者を救出せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

- ■■■ エレベーターBで3階へ
- ■■■ 壁を爆破して研究所内に侵入
- ■□□ 「制服」を入手
- □□■ 部屋Dでドア管理装置に「データリンカ」を使う
- □□■ 部屋Bでデータベースを破壊（任務A完了）
- □■■ 冷凍カプセル保管室2でスイッチを押し、カプセルを上げる
- □■■ 「Xスキャン」で「フレンド」のカプセルをチェック（任務A完了）
- □□■ 部屋Eでパイプを伝い、ダクト内からシャワー室に侵入 ／ □■□ 扉を開けてシャワー室に侵入
- □□■ ロッカーを調べて「制服」を入手 ／ □■□ 研究員を倒して「制服」を入手
- ■■■ 「制服」を着用して（任務C完了）、素手で医学実験室1へ向かう
- ■■■ 医学実験室1で研究員を倒し、「医学実験室のカードキー」を入手（任務D完了）
- ■■■ 医学実験室2へ入り、研究員を倒して「オペルームのカードキー」を入手
- ■■■ オペルームへ侵入（任務E完了）

任務終了

敵を少しずつ倒して進んでいこう

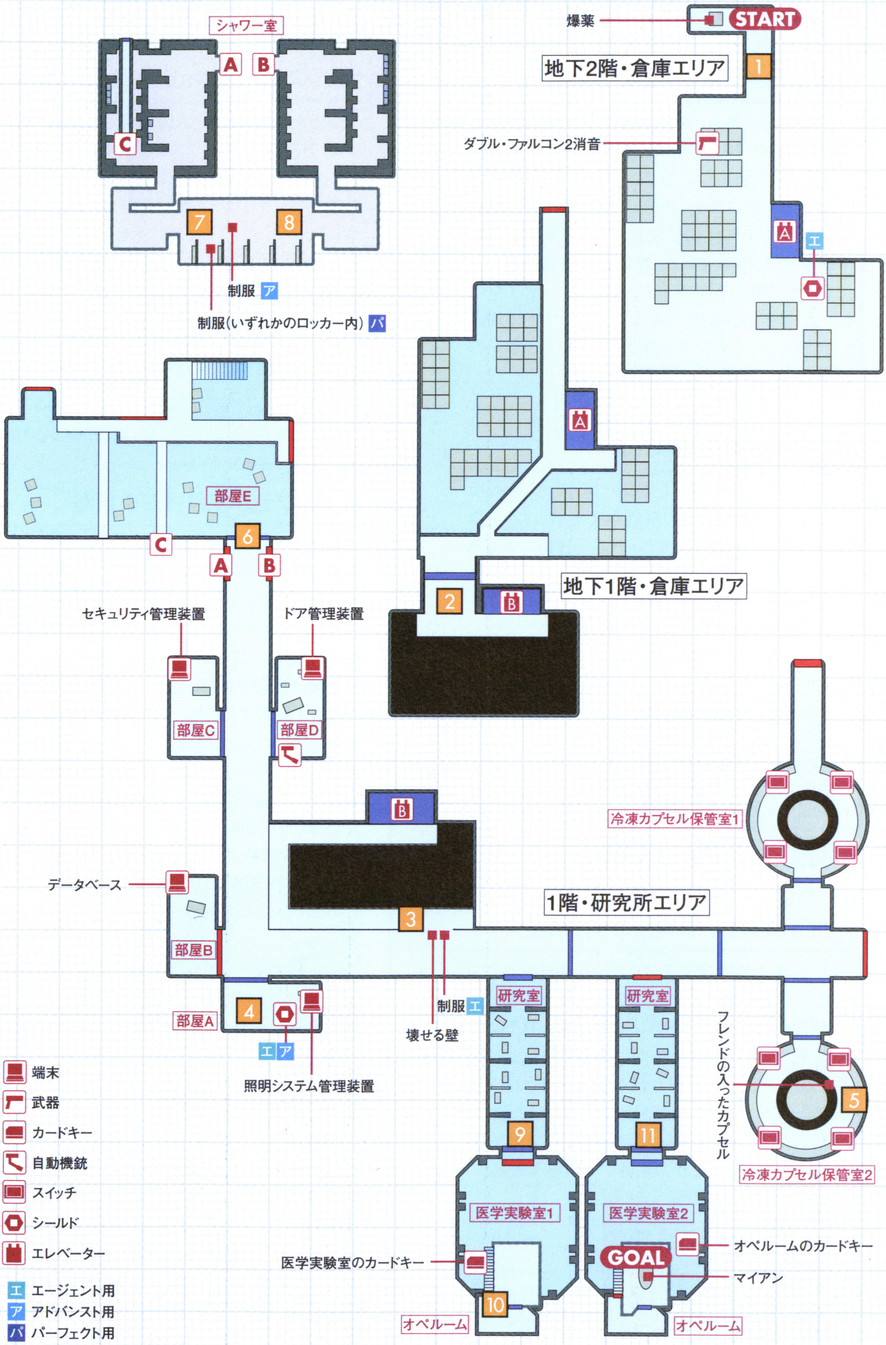
このミッションは、エリア51の広大な研究所内を舞台に任務を遂行する。味方のエージェント、ジョナサンの指示によると、建て前は潜入ということになっているが、実際には敵に気づかれずに進んでいくのはまず無理。エージェントレベルならば任務も少ないので、広い研究所内を歩き回らなくてOKだが、アドバンストレベル、パーフェクトレベルになると任務の数も多いうえ敵も非常に強く、クリアが非常に困難なミッションへと変わる。とくに研究所内は一本道の構造であるため、敵を仕留め損なったまま先へ進むと、どこまでもしつこく追いかけられてしまう。その結果、いきなり背後から攻撃されてしまうことも珍しくない。そうなると苦戦は必至だ。とにかくここでは敵をひとりずつ確実に仕留めていくことが攻略の最重要ポイントとなる。ただ、このミッションの後半で入手できる「Sドラゴン」は連射性能が高く、第2武器モードの「グレネード」も非常に強力。しかもズーム機能までついている、とても高性能な武器だ。これを活用すれば、ミッション後半の戦闘はかなり楽になるはず。



一度気づかれると、近くにいる敵が集まってきてしまう。こうなると、無傷で切り抜けるのは難しい。



「Sドラゴン」の第2武器モード「グレネード」は爆風で複数の敵を巻き込むので、非常に使いやすい。


地下2階・倉庫エリア
START
爆薬
ダブル・ファルコン2消音
地下1階・倉庫エリア
1階・研究所エリア
シャワー室
制服 ア
制服(いずれかのロッカー内) パ
部屋E
セキュリティ管理装置
ドア管理装置
部屋C
部屋D
データベース
部屋B
部屋A
エ ア
照明システム管理装置
制服 エ
壊せる壁
研究室
研究室
冷凍カプセル保管室1
冷凍カプセル保管室2
フレンドの入ったカプセル
医学実験室1
医学実験室2
医学実験室のカードキー
オペルームのカードキー
GOAL
マイアン
オペルーム
オペルーム
端末
武器
カードキー
自動機銃
スイッチ
シールド
エレベーター
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

MISSION 4-2 エリア51［救出］

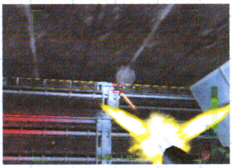
Area51 ［Rescue］

POINT 1 警備兵はひとりずつ確実に倒せ

1階に7〜8人、2階に4人の警備兵があたりを巡回しており、コイツらに気づかれずに先へ進むのは難しい。ここではひとりずつ丁寧に倒して進んでいこう。スタート地点のスロープを上ぼったら、遠くに警備兵がひとり見えるはず。まずはコイツを倒して、警備兵の注意を集めるのだ。2階の警備兵はこちらに気づくとエレベーターで下に降りてくるので、「ドラゴン」の第2武器モード「センサー爆弾」をエレベーターの扉の前に仕掛け、敵をまとめて倒そう。

POINT 2 3階の敵兵を狙撃せよ

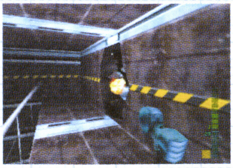
このポイントから「ドラゴン」のズームを利用して、こっそりと3階の警備兵を狙撃しよう。警備兵をふたりほど倒すと、残りの警備兵が3階からエレベーターで降りてくる。コイツらに対しては、エレベーターの横で待ち構えて照準を合わせておき、敵が降りてきたところに攻撃しよう。ただし、モタモタしていると手りゅう弾を投げつけられるので、先手を取ることが重要だ。



3階にいる警備兵の足が見えるような位置取りがベスト。ズームを活用しよう。

POINT 3 壁を爆破し、研究所エリアに侵入

倉庫内の警備兵をすべて倒したら、印のついた壁を爆破するため、スタート地点に戻って爆薬の入ったホバーコンテナを運んでこよう。作戦デモでジョナサンが注意していたように、このコンテナに攻撃が何度か当たると爆発してしまい、その場合は任務失敗となる。それを防ぐため、敵を一掃してから運んだ方が安全だ。なお、壁はほかの武器でも破壊できる。



「センサー爆弾」や「手りゅう弾」「フェニクス」の「爆弾シェル」でも壁は壊せる。

POINT 4 照明システムとセキュリティ装置について

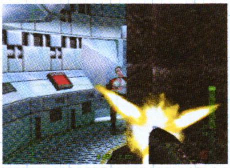
部屋Aの照明システム管理装置に「データリンカ」を使うと、照明システムがオーバーロードして研究所内の一部の電灯が消える。また、部屋Cのセキュリティ管理装置に「データリンカ」でコンピュータウイルスをセットすると、部屋Dの自動機銃を停止させることが可能だ。



照明を切ると、どこに敵がいるのかわかりづらくなるので、あまり意味はないかも。

POINT 5 冷凍カプセル保管室での攻防

冷凍カプセル保管室2では、スイッチを押して冷凍カプセルを上昇させる。このあいだにも敵がどんどん攻めてくる。スイッチを押しながらも扉の開く音に注意しておこう。敵が部屋に入ってきたら、いったん冷凍カプセルの陰に隠れて敵の攻撃を防ぎ、銃声が途絶えたら物陰から出て攻撃する、というパターンで敵を倒していく。なお、この部屋にいるバイオ研究員の武器「トランキライザ」から発射される鎮静剤を受けてしまうと視界がボヤけてしまい、照準を合わせるのが困難になってしまう。こんなときは、むやみに動かず回復するのを待とう。



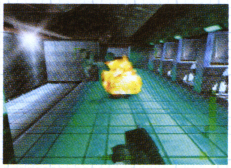
冷凍カプセル保管室は狭い。敵が侵入してきたら先手を取って攻撃しよう。

POINT 6 敵を通路に誘い出せ

部屋Eに入ると、敵がこちらに気づいて5人ほど向かってくる。部屋に入ってコンテナなどの障害物に隠れながら応戦するのもいいが、ここは通路に戻ってしまうのが賢い選択。スロープを上ぼって通路の踊り場まで戻ろう。そして、このポイントから「Sドラゴン」を第2武器モードに切り替え、グレネード弾を敵の集団に撃ち込むのだ。これで追っ手を返り討ちにできる。

POINT 7 研究員を逃がすな

シャワー室にいる研究員はこちらに気づくと、警備兵に通報しようと逃げていく。警備兵を呼ばれると任務失敗なので、倒して黙らせる。そのあとはロッカーを探して「制服」を取ろう。



研究員は攻撃をしかけてこないが、警備兵を呼びにいくので、確実に倒しておこう。

POINT 8 医学実験室に急げ

「制服」を入手してから1分30秒以内に医学実験室1に行かないと、変装がバレて任務失敗となるので、道草をくっているヒマはない。また、武器を持っていると、警備兵に攻撃されてしまう。変装中は「素手」にしておこう。

POINT 9 目のまえの警備兵を武装解除せよ

医学実験室1の扉が開くと、いきなり警備兵が攻撃を仕掛けてくる。扉が開いたら、すぐに警備兵を武装解除して武器を奪おう。そして武器を装備しつつ部屋の中に入り、研究員を倒す。そのあとで研究員の落とした「医学実験室のカードキー」を取れば任務Dは完了する。

POINT 10 オペルームで待ち伏せ

「医学実験室のカードキー」を入手したあとは、新たな敵が実験室に入ってくる。この部屋は身を隠す場所が少なく、ここで戦うのは危険だ。そこで、オペルームに入って対処しよう。このポイントで「Sドラゴン」を構え、正面の扉が開いたらグレネードを撃ち込むのだ。なお、研究室の方にも敵が3〜4人ほど出現しているので、いったん研究室に入って敵を誘い出してから再びオペルームに戻って待ち伏せしよう。



敵が入ってきたら攻撃開始。敵の足下を狙ってグレネードを撃つのがコツだ。

POINT 11 時間内にオペルームへ!

医学実験室2では、1分以内に敵から「オペルームのカードキー」を奪ってオペルームに入らなければ「フレンド」が殺され、任務は失敗となってしまう。制限時間が少ないので、敵の攻撃がやむのを待っていては間に合わない。そこで、実験室に入ったらすばやく左右にグレネードを撃って警備兵を倒そう。「オペルームのカードキー」は最後に倒した敵が落とす。カードキーを取ったら、オペルームへ急げ!

ダブル・ファルコン2

積み上げられたコンテナの中には、ひとつだけ燃料タンクが混じっている。これを壊すと、中に「ダブル・ファルコン2消音」が入っているのだ。このミッションでは戦闘が多いため、武器は貴重品。また「ファルコン2」の装弾数アップにもなるので、ぜひとも入手しておこう(場所はマップ参照)。ちなみに、この武器の弾丸は下の「フェニクス」と共用だ。



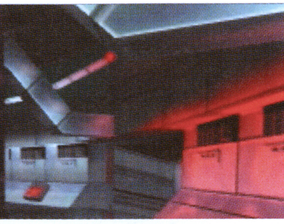
爆風に巻き込まれないよう、少し離れて撃ち込む。あとは伏せて穴にもぐり込もう。

フェニクス

エレベーターAで2階に上がり、右に向かうと扉がある。この扉は普段、ロックされて開かないのだが、前回のミッション4-1[突破]で基地内に停めてある対空迎撃ロボットのそばにいた男を殺していなければ、その男が向こう側からこの扉を開けてくれるのだ。そして、格納庫内のエレベーターに乗って、通路を道なりに進むと「フェニクス」が手に入る。



「フェニクス」は非常に強力。このためにまえのミッションをやり直す価値は十分にある。



MISSION 4-3 エリア51［脱出］

Area51［Escape］

墜落事故の生存者は「エルビス」という名のマイアンだけだった。解剖される寸前のところでエルビスを救出したジョアンナは、マイアンの宇宙船に乗ってエリア51から脱出するため、地下の秘密格納庫へと向かった。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：自動手術装置を発見せよ	□	□	■
B：ジョナサンと合流せよ	■	■	■
C：秘密格納庫へ侵入せよ	■	■	■
D：マイアンを目覚めさせよ	□	■	■
E：エリア51から脱出せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

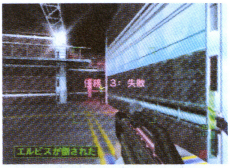
- ■■■ エルビスを部屋Aに連れて行く
- □□■ 部屋Bでガラスの前に燃料タンクを運び爆破する ／ ■□□ 部屋Bでジョナサンと合流
- □□■ スイッチを押して医務備品室のドアロックを解除する
- □□■ 医務備品室で「オートオペ」を入手（任務A完了）
- □■■ 部屋Cでジョナサンと合流（任務B完了）
- ■■■ 部屋Dにジョナサンを連れていき、爆弾設置まで援護する
- ■■■ 格納庫へ侵入する（任務C完了）
- □■■ 部屋Aに入り、エルビスに「オートオペ」を使う
- ■■■ オートオペが完了した時点で部屋Aにいる（任務D完了）
- ■■■ ジョナサン、エルビスと格納庫の奥へ進む
- ■■■ ジョナサン、エルビスとの会話（そのあとに分岐）
- 分岐：
  - ■■■ 自力で脱出する場合
    - ■■■ ハッチを開けにいくジョナサンに近づく
    - ■■■ 端末1、2を操作してハッチを開ける
    - ■■■ 部屋Aから研究所内を通って脱出（任務D完了）
  - ■■■ エルビスと逃げる場合
    - ■■■ ハッチを開けにいくジョナサンに近づかない
    - ■■■ ジョナサンがハッチを開けるまで援護する（任務D完了）

任務終了

ルートの分岐を把握して任務を遂行しよう

前回のミッションで助けたマイアン種族のエルビスを連れて、エリア51から脱出するのが今回の任務だ。難易度によって任務の内容が変わるが、フローチャートを参考にしながら進んでいけばとくに問題はない。なお、任務Cと任務Eを遂行中には、ジョナサンとエルビスを護衛しなければならない。途中で彼らが倒されてしまうと、問答無用で任務失敗となるので、この点には気をつけておこう。また、ちょっと特殊なのが任務Eで、行動によってその後の展開が変化する。格納庫での会話のあと、ハッチを開けに行くジョナサンに近づいてしまうと、自分でハッチを開けて脱出しなくてはならないのだ。こうなるとかなり手間なので、このミッションを楽にクリアしたいならばジョナサンにハッチを開けさせるように。ただし、このとき自力で脱出していると、ミッション7でジョナサンが助けに来てくれる（詳しくはP.089を参照）。

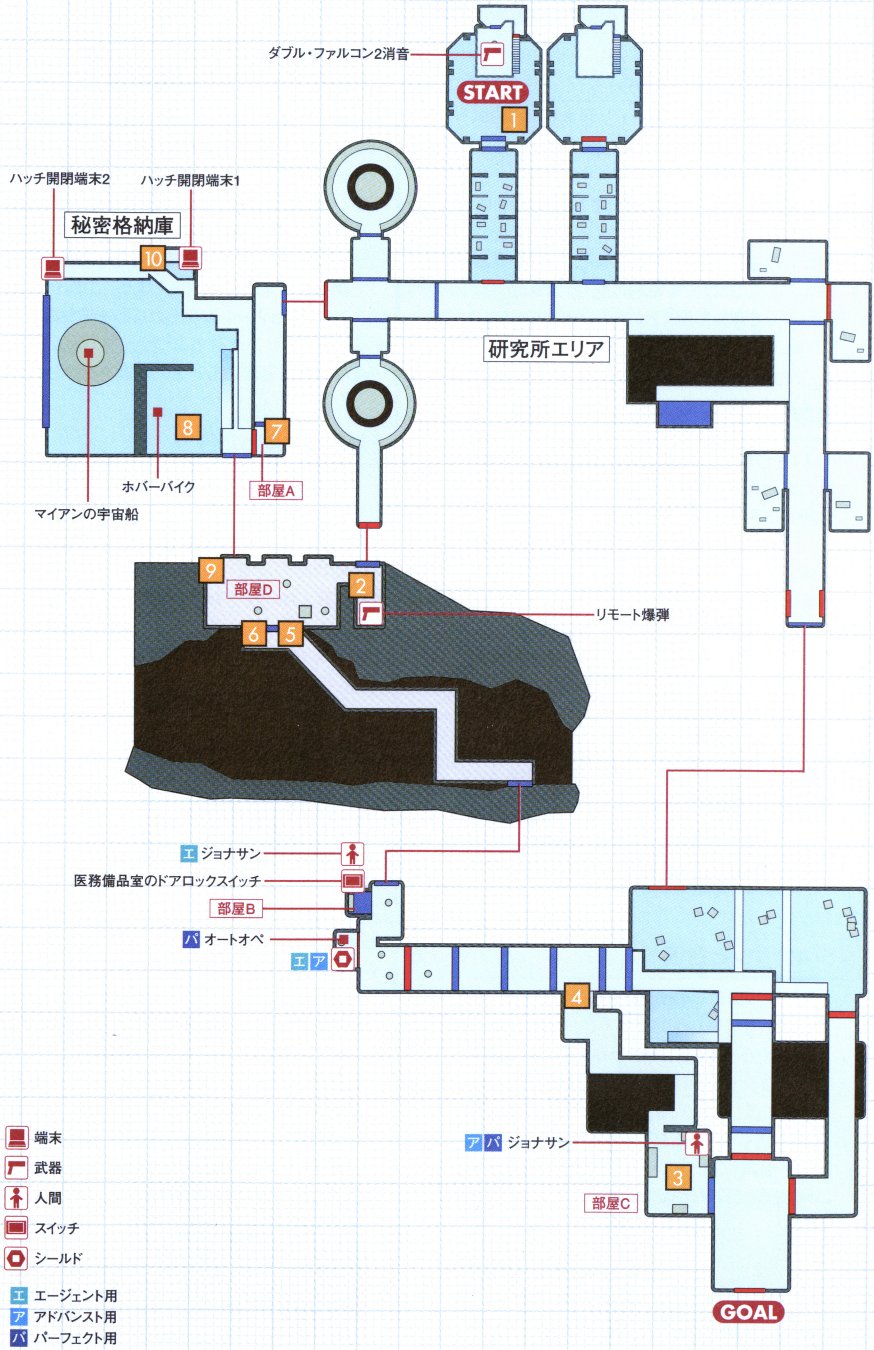
ちなみに、エージェントレベルでのクリアタイムはチート「無敵モード」の対象となっている。タイム短縮のコツは格納庫での会話のあと自分で端末を操作することだ。



ジョナサンやエルビスが倒されてしまうと、任務失敗となる。彼らの安全を第一に考えて行動しよう。



ハッチ開閉端末を操作しに行くジョナサンに近づくかどうかで、その後の展開が分岐するのだ。


ダブル・ファルコン2消音
START
1
ハッチ開閉端末2
ハッチ開閉端末1
秘密格納庫
10
研究所エリア
8
7
ホバーバイク
部屋A
マイアンの宇宙船
9
部屋D
2
リモート爆弾
6
5
エ ジョナサン
医務備品室のドアロックスイッチ
部屋B
パ オートオペ
エ ア
4
ア パ ジョナサン
3
部屋C
GOAL
端末
武器
人間
スイッチ
シールド
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

MISSION 4-3 エリア51［脱出］

Area51［Escape］

POINT 1 医学実験室を脱出せよ

スタート地点は、猛毒のガスで満たされた医学実験室だ。まずは、この実験室からエルビスを乗せたホバーベッドを押して脱出する。グズグズしていると、ガスによって体力が徐々に奪われていく。とにかくすばやく行動しよう。エルビスの避難場所（部屋A）までにある6つの扉は、近づくだけで自動的に開く。扉を開けようとしてBボタンを押すと、ホバーベッドを離してしまい時間をロスしてしまうので要注意。

POINT 2 警備兵の持つ「Sドラゴン」に注意

スロープを下って扉を開けると、ふたりの警備兵が攻撃を仕掛けてくる。このミッションで出現する警備兵は、連射性能の高い「Sドラゴン」を装備しているため、攻撃を受けると一気に体力を減らされてしまう。敵はこちらに近づきながら銃を撃つので、このポイントに身を隠しながら、敵の銃撃がやんだときに壁から出て攻撃に移ろう。なお、この部屋には燃料タンクが置いてあり、コレを撃って爆発させれば敵を爆風に巻き込んで大ダメージを与えられる。



敵は1回の攻撃で大量の銃弾を発射するため、あっという間に致命傷になる。

POINT 3 ジョナサンと合流

ジョナサンはこのポイントで待っている。彼と合流して任務Bが完了すると、すぐに3人の敵が扉から出てくる。ジョナサンとの会話中に「Sドラゴン」の第2武器モードである「グレネード」を準備しておき、敵が出てきたらド真ん中に撃ち込もう。敵を倒したら、部屋Dまでジョナサンを連れていき、爆弾を仕掛けてもらう。



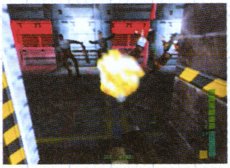
敵に直撃させるのではなく、地面に当てるのがポイント。爆風で敵を倒すのだ。

POINT 4 ジョナサンの安全が最優先

ジョナサンを連れてこのポイントまで戻り、右手の扉を開けると、敵の集団が一斉に出現する。ヤツラはいきなり集中攻撃を仕掛けてくる。あらかじめ「Sドラゴン」の「グレネード」を用意しておき、敵の出現に合わせて発射しよう。なお、ジョナサンは敵を見つけるとその場で勝手に銃撃戦を始めてしまう。このミッションでは、ジョナサンが倒されると任務失敗となる。ジョナサンが後ろについてきていない場合は、すぐに引き返して彼の安全を確認しよう。

POINT 5 部屋Dに戻ったら

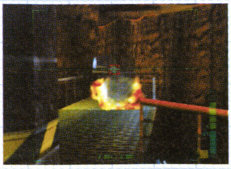
部屋Dに戻ると、敵が4～5人ほど待ち構えている。あらかじめ「ドラゴン」の第2武器モード、「グレネード」を準備しておき、扉を開けると同時に敵の足下めがけて発射しよう。敵集団のド真ん中に弾を撃ち込めば、爆風で敵を全滅させることが可能だ。敵を全滅させて安全になったら部屋に入り、ジョナサンが爆弾をセットするまで彼を援護してあげよう。



扉を開けたらすぐに攻撃できるよう、まえもって照準を下の方に合わせておこう。

POINT 6 ジョナサンを援護せよ

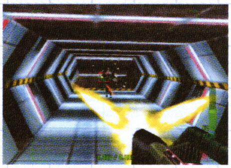
ジョナサンが壁に爆弾をセットしているあいだ、敵が谷間の向こうから通路を通って押し寄せてくる。ここでは部屋Dの扉から「Sドラゴン」のズームで様子を見ておき、敵が近づいてきたら「グレネード」を撃っていく。やや手前に弾を撃ち込んで爆風をつくっておけば、敵が勝手に爆風へと突っ込み自滅する。爆弾のセットが終わるまでこれを繰り返そう。



敵が近づいてきたら、「グレネード」で撃退。これだけで簡単に敵を倒せてしまうのだ。

POINT 7 エルビスを目覚めさせる

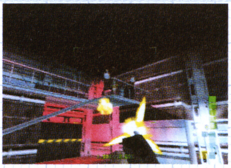
ジョナサンがセットした爆弾で壁を爆破したあとは、秘密格納庫へ侵入する。これで任務Cは完了だ。その後部屋Aに入り、任務Aで入手した「オートオペ」をエルビスに使おう。「オートオペ」による作業が終わるまでのあいだ、ミッション序盤でエルビスを避難させたルートから敵が出現してくる。必ずスロープの上から出てくるので、まえもってスロープの下で迎撃体勢を取っておこう。「オートオペ」の作業が終わったら部屋Aに戻り、エルビスの目覚めに立ち会えば任務Dは完了する。



あらかじめ照準を合わせておき、先手を取って攻撃すれば確実に敵を倒せるはず。

POINT 8 ジョナサン、エルビスとともに格納庫の奥へ

任務D完了後は、ジョナサンとエルビスが格納庫の奥に移動する。そのあいだ彼らを敵の攻撃から援護しよう。ジョナサンが爆破した格納庫への侵入口と部屋Aの両方から敵がゾロゾロと出現してくる。これに対抗するため、こちらはスロープの下に陣取り「グレネード」で敵をまとめて倒していこう。敵が出現しなくなり、安全になったら格納庫の奥へ向かう。するとジョナサン、エルビスとの会話が始まる。



敵が大勢出てくるので、スロープの下から敵を攻撃して、仲間を援護しよう。

POINT 9 ジョナサンにハッチを開けてもらう場合

ハッチ開閉端末を操作しに行くジョナサンに近づかなければ、このミッションをクリアするのは簡単だ。ジョナサンがハッチを開けるまで突っ立っていればOK。ただし、ここまでで一定数の敵を倒していない場合は、ジョナサンがハッチを開けるあいだに敵が出現してしまう。そこで、宇宙船の前で会話が始まったら部屋Eまで戻り、このポイントで谷間通路への扉に向けて「グレネード」を準備しておくのだ。あとは、敵の出現に合わせて「グレネード」を発射していけば、そのうちミッションクリアとなる。



ここで待ち構えておき、敵が出現したら攻撃していく。あとはクリアを待つだけだ。

POINT 10 自力で脱出する場合

自分でハッチを開けて脱出する場合は、まずハッチ開閉端末を操作しに行く。ふたつの端末を操作してハッチを開けると、ジョナサンとエルビスを乗せた宇宙船が格納庫から飛び出していく。これを確認したら、次はジョアンナの番だ。歩いて脱出することもできるが、敵が出現するため、いちいち倒していくのは面倒。そこで、格納庫内に停めてあるホバーバイクにまたがり、これで研究所内から脱出しよう。



ホバーバイクのスピードなら敵に追いつかれることはない。無視して走り抜けろ。

リモート爆弾

ミッションがスタートしてから、36秒以内にエルビスを部屋Aまで運ぶと「リモート爆弾」が入手できる（場所はマップ参照）。この条件は、実はそれほど難しくなく、急いで部屋Aに向かえば余裕で間に合うはず。ただし、オペルームの中にある「ダブル・ファルコン2望遠」を取ったり、通路の途中に出現するバイオ研究員とのんびり戦っているヒマはない。



寄り道さえしなければ36秒以内という条件は簡単。タイム表示をONにしておこう。

MISSION 1 | MISSION 2 | MISSION 3 | MISSION 4 | MISSION 5 | MISSION 6 | MISSION 7 | MISSION 8 | MISSION 9

MISSION

5-1 アラスカ空軍基地［変装］

Air Base ［Espionage］

シカゴのミーティングで、大統領に関して不穏な動きを見せているトレント・イーストン。彼の計画を阻止するために、ジョアンナはスチュワーデスに変装し、アラスカにある空軍基地内への潜入を試みるのだが……。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：スチュワーデスに変装せよ	■	■	■
B：装備品を積み込め	□	■	■
C：手荷物検査システムを切れ	■	■	■
D：フライト・プランを入手せよ	□	□	■
E：大統領専用機に搭乗せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

- ■■■ スチュワーデスを気絶させて「制服」を入手
- ■■■ 「制服」を着用し、素手で玄関ホールへ入る
- □■■ エレベーターAに乗って2階の応接室へ
- □■■ 2階の応接室で「アタッシュケース」を入手
- ■■■ 基地内へ侵入（任務A完了）
- □■■ アタッシュケースをコンベアに置く（任務B完了）
- ■■■ アドバンストレベルは45秒、パーフェクトレベルは30秒以内に手荷物検査システムをOFFにする（任務C完了）
- □□■ 部屋Bで扉についている「リモート爆弾」を破壊
- □□■ 扉の脇から部屋Cに入り、金庫開閉スイッチを押す
- □□■ フライト・プランを入手（任務D完了）

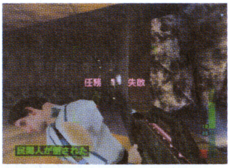
□■■ エレベーターBから地下格納庫へ	■■■ エレベーターCから地下格納庫へ
□■■ エレベーターを下りずに上の階へ	■■■ レーザーグリッドシステムを破壊する
□■■ エレベーターを降り、ドッキングシャトルに搭乗（任務E完了）	■■■ 底部から大統領機に搭乗（任務E完了）

任務終了

任務の失敗条件とルート分岐を把握しよう

スチュワーデスに変装してアラスカの空軍基地に潜入し、地下格納庫に停めてある大統領専用機に乗り込むのがこのミッションの大まかな任務だ。基地の内外で敵と戦うことはもちろんあるが、敵との戦闘よりも重要なのが任務の失敗条件をしっかりと把握しておくこと。というのも、基地内にいる白い服を着た警備兵や民間人を殺してしまうと、その時点で任務失敗となるからだ。また、スチュワーデスの変装がバレたり、基地内に武器を持ち込んだことが探知されても任務は失敗となる。このように任務失敗とみなされることがかなり多いので、フローチャートを見ながら手順どおりに進めていこう。

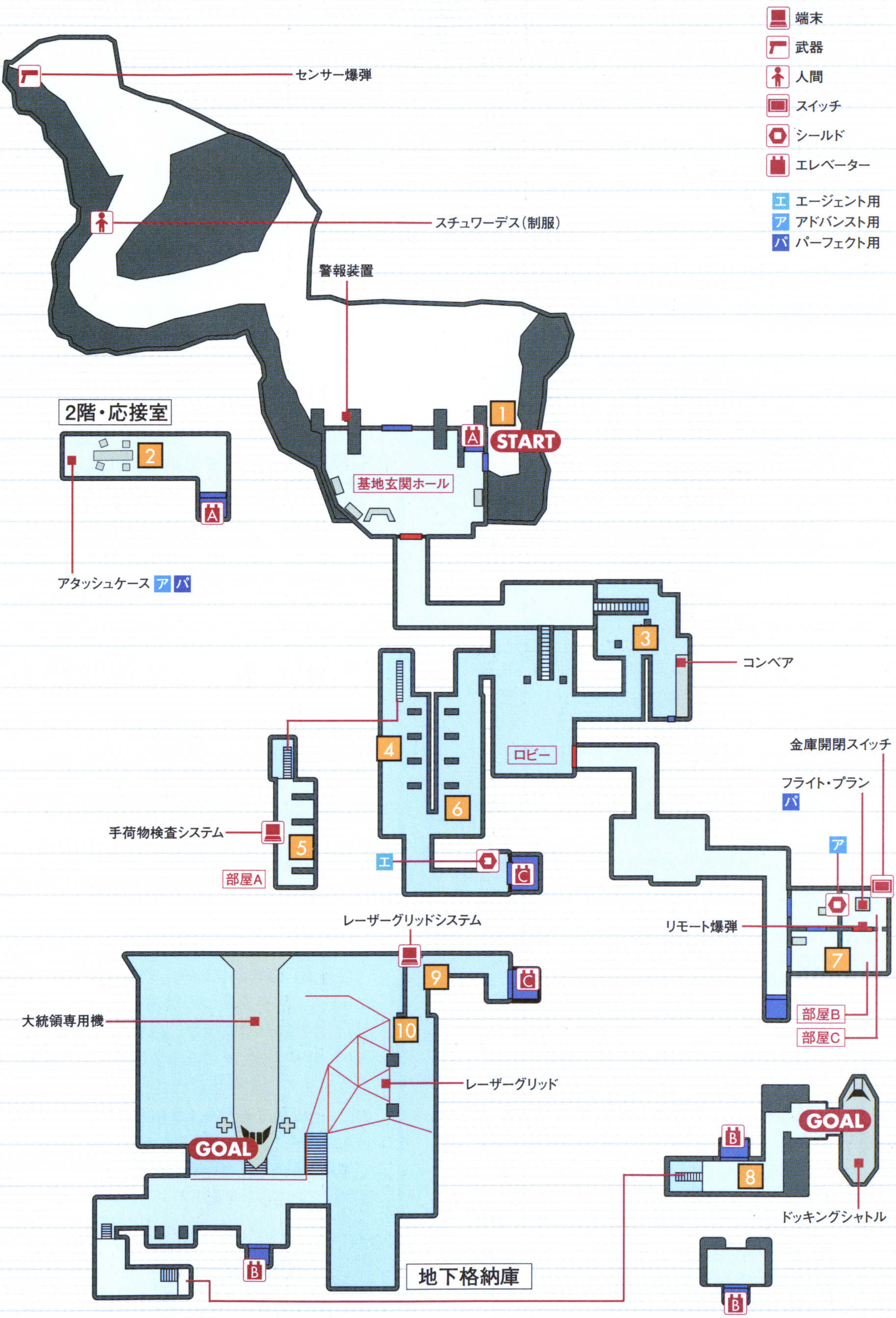
フローチャートを見ると、ルートが途中から分岐しているのがわかるはず。大統領機にドッキングシャトルから乗るか、貨物室から乗るかで次のミッション5-2［暴露］のスタート地点が変わるのだ。ただし、エージェントレベルでは貨物室からのルートのみとなっている。ドッキングシャトルから乗り込むルートならば敵とあまり出会わずにすむので、クリアだけが目的ならばこのルートがオススメだ。



任務に関係のない人間を銃で撃ったりして殺すと、任務失敗となってしまう。くれぐれも注意しよう。



ドッキングシャトルに乗るルートは格納庫内で大勢の敵と戦わずにすむので、クリアするのは断然楽。

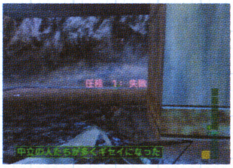


端末
武器
人間
スイッチ
シールド
エレベーター
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用
センサー爆弾
スチュワーデス（制服）
警報装置
2階・応接室
2
A
アタッシュケース ア パ
1
A
START
基地玄関ホール
3
コンベア
4
6
ロビー
手荷物検査システム
5
部屋A
エ
C
金庫開閉スイッチ
フライト・プラン
パ
ア
リモート爆弾
7
部屋B
部屋C
レーザーグリッドシステム
9
C
大統領専用機
10
レーザーグリッド
GOAL
B
地下格納庫
B
8
GOAL
ドッキングシャトル
B

MISSION 5-1 アラスカ空軍基地[変装]
Air Base [Espionage]

POINT 1 気づかれずに警備兵を倒せ

スタート地点の周辺には白い服を着た警備兵が3人いる。まずはコイツらを倒すことが先決。敵に気づかれると、警報装置を押され、任務失敗となってしまう。「Dr.スパイ」を使ってこっそりと敵を倒そう。ちなみに、基地の玄関ホールからも警備兵がひとり出てくるので、スタート地点付近にいる敵は合計で4人だ。警備兵を4人片づけたら、洞窟に向かいスチュワーデスを倒して「制服」を奪う。そして「制服」を着用し素手の状態で基地へ侵入しよう。



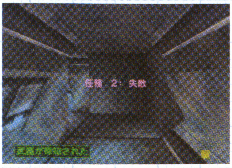
このミッションでは、白い服を着た警備兵を計3人殺してしまうと任務失敗となる。

POINT 2 民間人は殺すな!

基地の玄関ホールにあるエレベーターに乗り、2階の応接室に向かおう。ここには民間人がふたりいて、部屋の奥に置いてある「アタッシュケース」を取るとひとりが警備兵を呼びに行き、もうひとりが襲いかかってくる。警備兵を呼ばれるか、コイツらを殺してしまうと任務失敗となるので、素手か「クロスボウ」の第1武器モードの「鎮静剤」、または「Dr.スパイ」のどれかを使って確実にふたりを倒そう。

POINT 3 ロビーをウロつくのは厳禁

基地内に侵入するとエスカレーターが2本あり、ロビーまで下りることができる。ところがロビーの通路は、実は手荷物検査装置となっている。ここを「アタッシュケース」を持った状態で通ると武器が探知されてしまうので、基地に侵入したらウロウロ歩き回らず、一直線にコンベアに向かい「アタッシュケース」を預けよう。



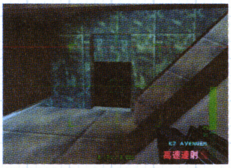
荷物の検査装置に引っかかってしまうと、その場で任務失敗となってしまう。

POINT 4 手荷物検査システムへ急げ!

「アタッシュケース」をコンベアに預けたら、武器が探知されるまえに手荷物検査システムを切りに向かう(アドバンストは45秒、パーフェクトは30秒以内)。途中で灰色の服を着た警備兵がジョアンナを引き留めようとするが、かまっているヒマはない。そのまま無視して部屋Aに向かうと、白い服の男が通路を巡回している。コイツに背後から近寄って武装解除で倒し「ドラゴン」を入手しておこう。これは、後々の戦闘を有利に進めるために必要なものだ。

POINT 5 部屋に陣取り、敵を待ち伏せしよう

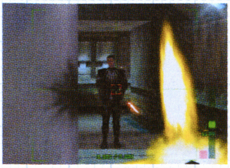
手荷物検査システムをOFFにして任務Cが完了すると、トレントの部下たちが基地を乗っ取り、攻めてくる。応戦する準備を整えておくため、先ほど入手した「ドラゴン」の第2武器モード、「センサー爆弾」をこの部屋へ上ぼる階段の下に仕掛けておこう。それから部屋の奥に陣取り、敵を迎え撃つ。柱の陰から銃を構え、敵が部屋の入口に来たら攻撃していこう。



柱の陰に隠れ、「K7 Avenger」のズームで照準を部屋の入口に合わせておこう。

POINT 6 ロビーの敵を誘い出せ

部屋Aでの攻防に勝利して敵が出てこなくなったら、様子を見つつ慎重に階段を下りよう。ここで敵が待ち伏せしている場合もあるからだ。敵が全滅したのを確認したらロビーに戻るのだが、ここにも黒服の兵士がたくさんいるので、その場で戦うのは危険だ。そこで、いったんロビーに入って敵を誘い出したら、通路まで戻り敵を待ち伏せするのがオススメ。


ロビーに入ったらすぐに通路へ戻り、こちらを追いかけてきた敵を迎撃しよう。

POINT 7 リモート爆弾に注意

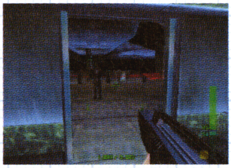
この部屋の扉には、リモート爆弾がセットされている。コレを撃って爆発させれば扉の横のガラスが割れるので、ここから部屋Cへと侵入できる。あとは部屋の隅にあるスイッチを押して金庫を開け、「フライト・プラン」を取ろう。



爆風に巻き込まれないように、少し距離を取ってからリモート爆弾を撃とう。

POINT 8 ドッキングシャトルから乗り込む場合

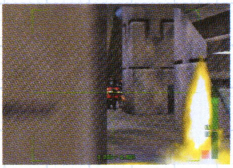
「フライト・プラン」を取って任務Dを達成したら、すぐ近くにあるエレベーターBに乗って地下へと移動しよう。最初は格納庫に着くが、そのままエレベータに乗っていると、ひとつ上の階に移動する。ここでエレベーターを降りて左に行くと、ドッキングシャトルに乗り込むことができるのだ。これでミッションクリアとなる。



はじめは地下格納庫へ着くが、ここでは降りずにもうひとつ上の階へ上がろう。

POINT 9 大統領機の貨物室から乗り込む場合

大統領専用機に底部の貨物室から乗り込む場合は、「フライト・プラン」を取ったあとエレベーターCで地下の格納庫へ向かう。エレベーターを降りたら、レーザーグリッドシステムを破壊して格納庫内に入るのだが、敵がこちらに気づいて格納庫の奥からたくさん集まってくるので要注意。とは言え、敵はレーザーグリッドにジャマされてこちらまで近づけない。ここで左の壁に身を隠しながら「K7 Avenger」のズーム機能を使って狙撃していこう。こうすれば安全に格納庫内の敵を倒すことができる。



壁と格納庫内の柱の間に狙いを定め、敵を狙撃する。この位置取りが肝心だ。

POINT 10 レーザーをかいくぐって大統領機へ

格納庫内の敵をすべて片づけたら、ミッションクリアは目の前だ。しかし油断は禁物。レーザーグリッドをくぐり抜けて大統領機まで行かなければならないのだ。点滅するレーザーグリッドは決まっているので、大統領機までのルートもおのずと決まるはず。レーザーが消えるタイミングを見計らってすばやく通り抜けよう。

センサー爆弾

このミッションの隠し武器は「センサー爆弾」で、場所は洞窟を抜けた先のガケに置いてある(マップ参照)。「センサー爆弾」は非常に高い威力と広範囲に渡る爆風が特徴のウェポンで、うまく使えば敵をまとめて倒せる。ただし、アドバンストレベルとパーフェクトレベルはアタッシュケースの中に装備を入れてしまうので、基地内で使うことはできない。



ガケの端に「センサー爆弾」が置いてある。エージェントの場合は、ぜひ入手しておこう。

ダブル・DY357マグナム

基地内には灰色の服を着た男が3人おり、彼らを全員倒すと「ダブル・DY357マグナム」がもらえる。この武器は連射こそできないものの、威力が高い。彼らがいる所はロビー、部屋A、そしてエレベーターCの3カ所だ。なお、どの順番で彼らを倒しても「ダブル・DY357マグナム」は、必ず部屋Aにいる男の場所に出現するので、その点は忘れずに。



灰色の服の男を3人倒すと部屋Aにいた男の傍に「ダブル・DY357マグナム」が出現。

MISSION 1 2 3 4 5 6 7 8 9

MISSION 5-2 大統領専用機[暴露]

Air Force One [Antiterrorism]

トレントの大統領誘拐計画を阻止するために、大統領専用機に乗り込んだジョアンナ。事の次第を大統領に報告し、首尾よく大統領を救出するのだが、ジョアンナたちを阻むようにトレントとブロンドヘアーの男が姿を現した。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：装備品を回収せよ	□	■	■
B：大統領を発見せよ	■	■	■
C：大統領を脱出ポッドまで案内	■	■	■
D：大統領専用機の安全を確保	□	□	■
E：敵の飛行機を切り離せ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

- □■■ 貨物室でガードマンを倒し、「カードキー」を入手
- □■■ 昇降スイッチを押してカーゴを上昇させる
- □■■ アタッシュケースを入手（任務A完了）
- □■■ 調理室のエレベーターで1階に上がる
- ■■■ 2階の部屋Cで大統領と会話をする（任務B完了）
- ■■■ 1階に降り、敵宇宙船 から伸びている接続管に向かう
- ■■■ 接続管に「時限爆弾」をセットする
- ■■■ 「時限爆弾」が爆発し、敵宇宙船を切り離す（任務E完了）
- ■■■ パイロットが倒される
- ■■■ コクピットへ向かう
- ■■■ コクピットでオートパイロットを起動する（任務D完了）
- ■■■ 第一客室でトレントと会話
- ■■■ ハッチを開けて飛行機の底部へ
- ■■■ 大統領を脱出ポッドまで案内する（任務C完了）

任務終了

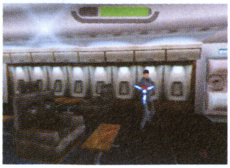
任務遂行の手順がポイント

今回は、大統領専用機の中で任務を遂行する。大統領に証拠品を見せてトレントの悪だくみを暴き、大統領を脱出ポッドまで誘導するのだ。任務Bが完了すると、トレントの部下たちが大統領機に乗り込んでくる。こうなると狭い機内が敵であふれかえってしまい、いつ、どこから敵に攻撃されるかわからないという非常にやっかいな状況になる。また、任務を順番どおりに進めていくと、機内を往復することになり、それだけ敵に出会う危険も増えるのだ。その点を踏まえて最も効率的でリスクの少ない手順を考察すると、任務はA→B→E→D→Cの順で進めていくのがオススメ。この順番ならば、任務を遂行しながら機内をほぼ一直線に移動するので、背後からいきなり敵に攻撃されることは少ないはずだ。

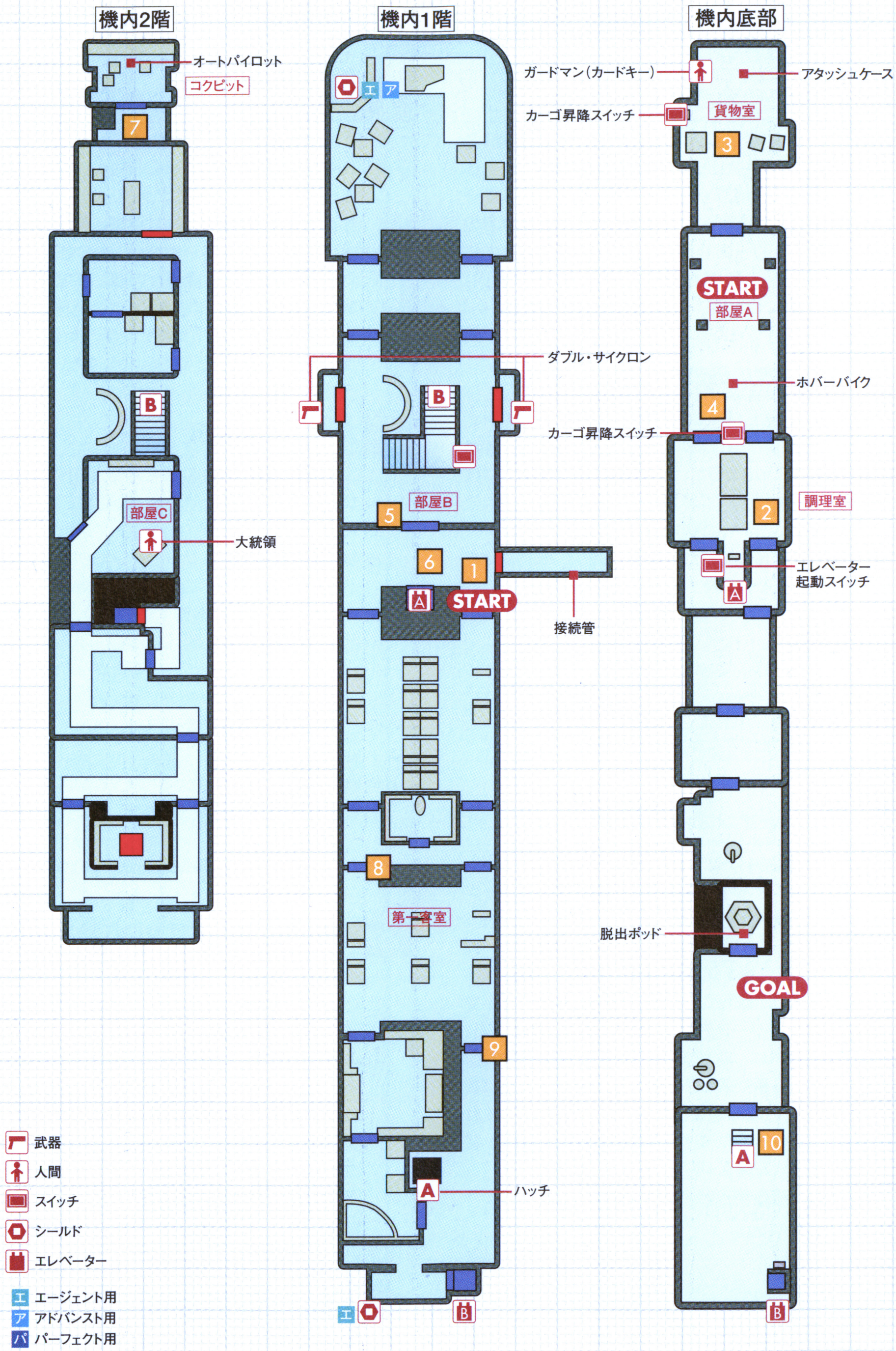
ちなみに、大統領を護衛している灰色の服を着たガードマンたちは、敵と戦ってくれる心強い味方となる。そのため、彼らを倒すと入手できる強力な武器「サイクロン」が欲しいからといって倒してしまうと、後々トレントが機内に乗り込んできたときに戦力不足で困ることになる。



いきなり背後から撃たれ、ワケのわからないうちに倒されてしまうこともある。機内での戦闘は慎重に。



任務Bが完了していないと、ガードマンに攻撃をしかけた場合、反撃されてしまうので要注意だ。



機内2階
オートパイロット
コクピット
7
B
部屋C
大統領
機内1階
エ
ア
ダブル・サイクロン
B
部屋B
5
6
1
START
接続管
8
第一客室
9
A
ハッチ
エ
B
機内底部
ガードマン（カードキー）
アタッシュケース
カーゴ昇降スイッチ
貨物室
3
START
部屋A
ホバーバイク
4
カーゴ昇降スイッチ
調理室
2
エレベーター
起動スイッチ
脱出ポッド
GOAL
10
A
B
武器
人間
スイッチ
シールド
エレベーター
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

MISSION 5-2 大統領専用機[暴露]
Air Force One [Antiterrorism]

POINT 1 スタート地点の違い

前回のミッション、5-1アラスカ空軍基地[変装]をクリアしたルートによってスタート地点は異なる。底部から機内に乗り込んでいる場合は、部屋Aからスタートするので貨物室は目のまえだ。一方、ドッキングシャトルから機内に乗り込んでいる場合は、 ハッチ(マップ参照)を開けて底部に下りてから貨物室に向かおう。

POINT 2 調理室の乗務員に注意

調理室にいる乗務員たちには、ジョアンナの変装は通じない。彼らに見つかると変装がバレてしまうのだ。そうなると、ジョアンナは機内にいるすべてのガードマンに敵とみなされてしまう。また、男の方が殴りかかってくるので、応戦するのであれば素手で倒しておこう。彼らを殺してしまうと、任務失敗となるのだ。



乗務員は変装を見破ってくる。女の方は危害を加えてこないので無視してOK。

POINT 3 ガードマンは素手で倒せ

乗務員に気づかれると、貨物室にいるガードマンと素手で戦わなくてはならない。コイツは連射性能が非常に高い「サイクロン」を持っているので、素手で応戦するのはかなりキツイ。しかし、扉を開けたらすぐに接近して武装解除すれば、撃たれるまえに銃を奪い取ることができる。「ブーストピル」を使えば、より確実だ。ちなみに、前回のミッションで大統領機の底部から乗り込んでいる場合、スタート地点は貨物室の隣の部屋になる。ここからスタートすれば、調理室の乗務員に気づかれないので、貨物室にいるガードマンと戦わずにすむ。



ガードマンを殺すと任務失敗になる。素手で倒さなければならないのがツライ。

POINT 4 ホバーバイクのカーゴを下ろす

貨物室のガードマンを倒して「カードキー」を入手したら、カーゴの昇降スイッチを押す。すると、カーゴが上昇してアタッシュケースが取れる。これを取れば任務Aは完了。そのあとは、調理室のエレベーターで機内1階の部屋Bへ向かおう。ちなみに貨物室の隣、部屋Aにはホバーバイクが置いてある。そばの昇降スイッチを押してカーゴを下降させれば、次のミッションでホバーバイクが使えるようになる。

POINT 5 ガードマンは無視

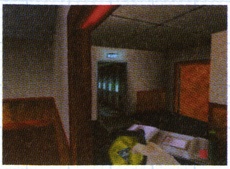
部屋Bには、灰色の服を着たガードマンがひとり、ないしはふたりいる。調理室で乗務員に気づかれている場合、ガードマンたちは攻撃を仕掛けてくるが、ガードマンたちは後々敵と戦ってくれるので、ここで倒してしまうのは考えもの。また、任務B完了まえにガードマンを殺すと任務失敗となる。この部屋に入ったらガードマンを無視し、スロープを上がって大統領のいる部屋Cへと向かった方がいい。



ガードマンと戦ってもまったくいいことはない。無視して2階へ上がるのが得策だ。

POINT 6 任務B完了後はすばやい行動がカギ

2階の部屋Cで大統領と会話をしている最中、トレントが機内に乗り込んでくるシーンがある。それが終わると任務Bは完了し、大統領のガードマンたちが味方となり敵と戦ってくれる。そのあいだに1階に下りて敵の宇宙船から伸びる接続管に「時限爆弾」を仕掛けよう。接続管にたどり着くのが遅いと、周囲から敵が集まってきて手に負えなくなる。とにかく急げ!



すばやく接続管へ行けば敵に会わずにすむ。そのスキに「時限爆弾」をセットだ。

POINT 7 オートパイロットを起動せよ

時限爆弾が爆発すると、敵の宇宙船は切り離されて任務Eが完了する。ところが、このときに大統領機のパイロットがトレントの部下によって倒されてしまう。そのまま放っておくと、大統領機は墜落し、任務失敗となってしまう。墜落を防ぐため、コクピットに行ってオートパイロットを起動する。ただし、コクピット内には敵がふたりいて、コイツらと戦わなければならない。コクピット内は狭いので、中には入らず扉を開けたらその場で射撃して敵を倒そう。



扉を開けると敵に気づかれる。すぐに攻撃してひとりずつ確実に仕留めていこう。

POINT 8 トレントは無視して両脇の男を狙え

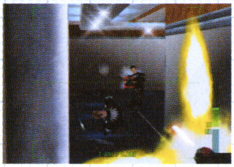
オートパイロットを起動して任務Dを遂行したあとは、大統領を脱出ポッドへ案内する。途中、第一客室にトレントがいるが、ヤツはこちらに話しかけたあと、すぐに逃げていってしまう。そのため、この部屋の敵はトレントの両脇にいるふたりのブロンド男になる。扉の陰から少しだけ体を出して銃を撃てば、こちらの攻撃だけが右側の男に当たるので、安全に倒せるはずだ。左側の男を攻撃するときは、左の扉から部屋に入って真正面にある壁を利用しよう。



扉からちょっとだけ身を出しても敵の攻撃は当たらない。あとは攻撃するのみだ。

POINT 9 最後まで油断は禁物

ブロンド男をふたり倒したら、トレントが逃げていった扉を開けてハッチから飛行機の底部に向かう。しかし、ここには敵が3〜4人おり、そのまま進むのは危険。扉を開けても通路へは入らず、その場で敵を攻撃していこう。敵の攻撃は、扉の左側のくぼみに隠れれば安全にやり過ごせる。ただし、後ろにいる大統領は敵の攻撃にさらされてしまうので、できるだけ早く敵を倒して大統領の安全を確保しよう。



ここには敵が3人ほど出現する。壁に隠れながら丁寧に狙いをつけていこう。

POINT 10 脱出ポッドへ

ハッチから底部に下りても、まだ気を抜いてはいけない。脱出ポッドのある部屋には、最後に残ったトレントの部下がひとりで待ち伏せをしているのだ。敵はこちらに気づくとすぐに攻撃を仕掛けてくる。扉を開けたらすばやく敵の位置を確認し、すぐに横へ移動して壁に隠れよう。そして、敵の銃撃が途絶えるスキを待つのだ。銃声がやんだらこちらの攻撃のチャンス。しっかりと狙いを定め、最後の敵を倒そう。ただし、コイツはPOINT9で出現することもあり、そのときに倒していればここに敵はいない。



自分だけ壁に隠れるのではなく、大統領の安全も考えて行動することが重要だ。

ダブル・サイクロン

2階へのスロープがある部屋にはロックされている扉がふたつあり、この中には「ダブル・サイクロン」が入っている。ただし、扉を開けるにはこの部屋を警護するふたりのガードマンが持つ「カードキー」が必要だ。彼らを倒して「カードキー」を入手してもOKだが、それでは貴重な戦力を失ってしまう。戦力と武器のどちらを取るか、よく考えてから選択しよう。



ガードマンの持つカードキーを取れば、連射性能抜群の「ダブル・サイクロン」が手に入る。

MISSION 5-3 墜落現場［対決］

Crash Site【Confrontation】

エルビスの活躍により、敵の宇宙船を切り離して危機を脱したかに見えた。しかし、上空での衝突によって大統領機は墜落してしまう。ジョアンナは、はぐれた大統領を発見し、その安全を確保することとなった。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：大統領モニターを回収せよ	□	■	■
B：SOS信号を発信せよ	■	■	■
C：妨害電波の発信源を破壊せよ	□	□	■
D：大統領のクローンを倒せ	■	■	■
E：大統領を発見し救助せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

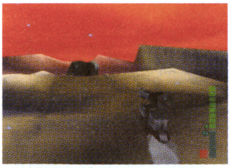
- ■■■ 脱出ポッドを見つける
- ■■■ SOSを発信する（任務B完了）
- □■■ 「大統領モニター」を入手（任務A完了）
- ■■■ もと来た道を引き返しピアノが埋まっている道へ
- ■■■ 飛行機のタイヤが埋まっている場所へ
- □□■ 洞窟1を通って敵の宇宙船の墜落場所まで行く
- □□■ 敵の宇宙船を「Sライフル」で破壊する（任務C完了）
- □□■ 洞窟2へ入る
- ■■■ 大統領のクローンを狙撃する（任務D完了）
- ■■■ 飛行機のタイヤが埋まっている場所まで戻り洞窟3へ
- ■■■ ふたつ目の分かれ道を右に行く
- ■■■ トレントを撃って大統領を救出
- ■■■ もと来た道を戻り、分かれ道を右に行く
- ■■■ 大統領をエルビスの宇宙船へ連れていく（任務E完了）

任務終了

複雑な地形を舞台に任務をこなせ！

　このミッションの特徴は、なんといっても複雑な地形だ。スタート地点となる広大な雪原は起伏に富んでおり、周囲には雪に覆われた大岩などが立ちふさがる。これらの障害物があるため、雪原を遠くまで見渡すことができず、気づかぬうちに敵の接近を許してしまうことになるのだ。また、曲がりくねった洞窟や真っ暗闇の洞窟など、ほかにもさまざまな地形が待ちかまえている。とくに、雪山の中を通る数々の洞窟は複雑にからみあっており、いったん道に迷うと混乱して敵と戦うどころではない。出現する敵の数はそれほど多くないが、この広い地域を絶えず巡回しているので、思わぬところで出会ったりする危険が常にある。以上の状況から、このミッションでは地形を把握することがもっとも重要になる。マップをよく見て、現在位置を確認しながら任務を進めていこう。

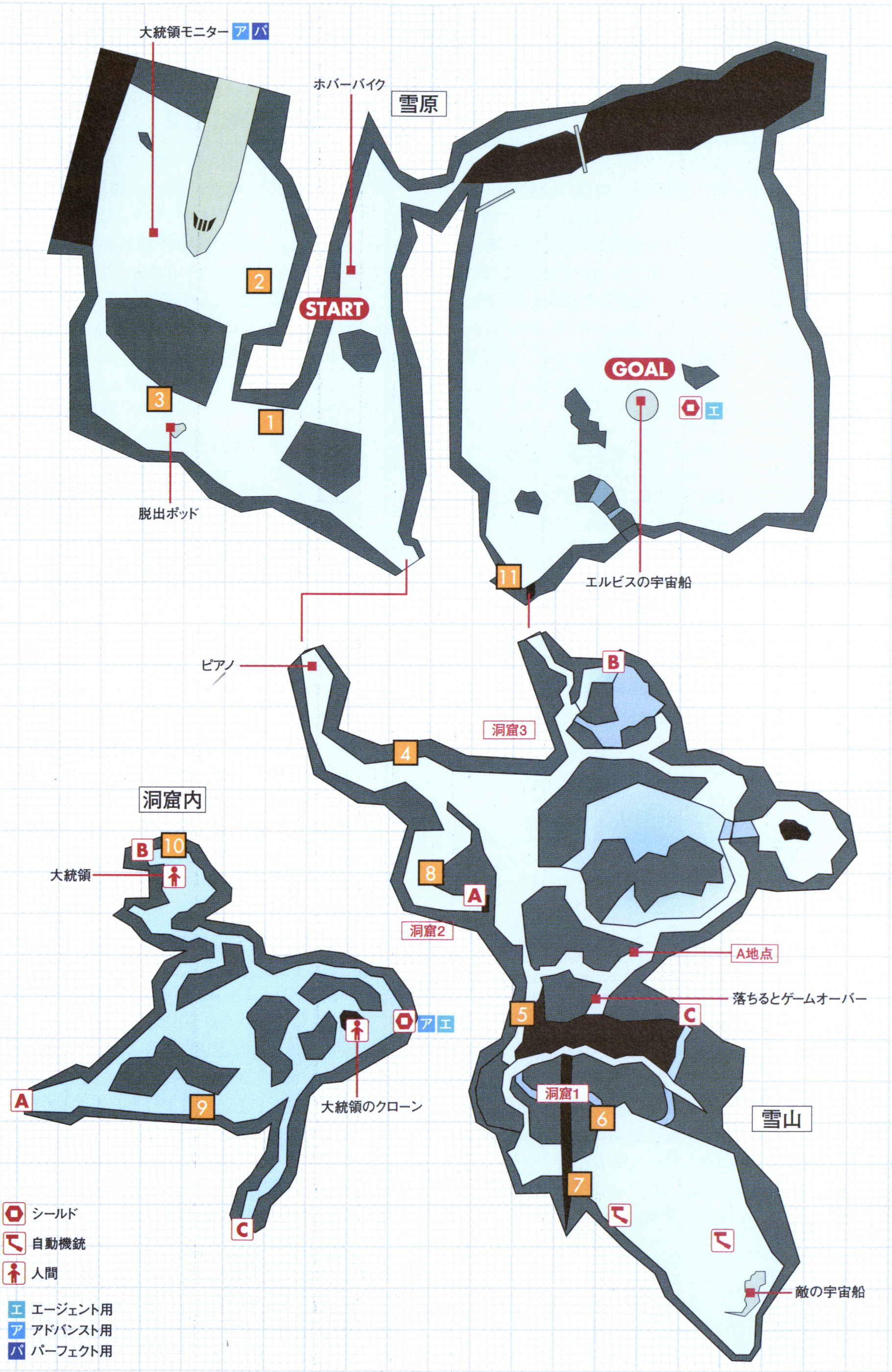
　なお、このミッションでは「HRスコープ」や「Sライフル」など、高倍率のズーム機能を持つアイテムが登場する。これらを使えば、広い雪原を遠くまで見渡すことが可能だ。うまく活用して敵の接近を未然に察知しよう。



このミッションは地形が複雑。とくに雪山は敵がどこから攻撃してくるのか非常にわかりづらい。



「Sライフル」を入手すればズーム機能で遠くの敵を狙撃できる。このミッションでの主力武器だ。


雪原
大統領モニター ア パ
ホバーバイク
START
GOAL
エ
2
3
1
脱出ポッド
11
エルビスの宇宙船
ピアノ
B
洞窟3
4
洞窟内
B
10
大統領
8
A
洞窟2
A地点
落ちるとゲームオーバー
5
C
ア エ
洞窟1
6
雪山
7
A
9
大統領のクローン
C
敵の宇宙船
シールド
自動機銃
人間
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

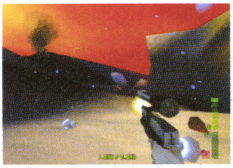
MISSION 5-3 墜落現場[対決]
Crash Site [Confrontation]

POINT 1 見張りを倒せ

ミッションが始まったら、まっすぐ進んで目の前の大岩を右に曲がると、遠くに見張りがふたり立っている。しかし、ふたりともこちらに背を向けており、近づかなければこちらに気づかない。そのため、遠距離から狙撃すれば簡単に倒すことができる。こうしてふたりの見張りを始末したら、その先にある脱出ポッドに向かおう。脱出ポッドの前でBボタンを押せば、SOS信号を発信したことになり任務Bは完了する。

POINT 2 スナイパーライフルを入手しよう

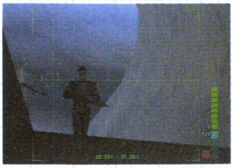
右の壁に沿って移動すると、白いランプがふたつ雪の中に埋まっているのが見えるはず。これを目印にしてその先をよく見てみると、白服のスナイパーが立っている。コイツの持つ「Sライフル」は、高性能なズームではるか遠くの敵を狙撃できるので、ぜひ入手しておきたい。ランプの落ちている場所からRボタンで照準を出し、狙撃すれば簡単に倒すことができる。そのあとで「大統領モニター」を取りに行こう。



敵は攻撃が当たってもなぜかジッとしているだけ。そのまま弾を撃ち込んで倒そう。

POINT 3 Sライフルで追っ手を狙撃せよ

「大統領モニター」を入手してこのポイントまで戻ると、遠くて肉眼では確認できないが、正面に見える大岩の右側から敵が3人やってくる。敵はまだこちらに気づいていないので、このポイントから「Sライフル」を構え、高倍率のズーム機能を活かして狙撃しよう。なお、敵は銃声に気づくとこちらへ走ってくる。近づかれないよう、敵の頭を狙って一撃で仕留めること。



Rボタンで照準を出したら、Cボタンの上で倍率を31倍まで上げることができる。

POINT 4 巡回兵を確実に倒せ

ここで「Sライフル」のズームを使い、あたりを巡回している敵兵を倒そう。敵を倒し損ねると、周囲の兵士が銃声を聞きつけ集まってくるため、正確な射撃能力が問われる。ただし、敵がたくさん集まってくるのは、こちらにとっては好都合なこと。というのも、この付近にいる兵士は雪山の回りや洞窟内を絶えず巡回している。そのため倒せるときにしっかり倒しておかないと、あとあと背後から撃たれたり、思いがけない場所で敵に出くわす危険があるのだ。



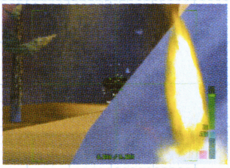
銃声に反応して敵兵が4人ほど集まってくるので、撃ちもらさないようにしよう。

POINT 5 洞窟内は慎重に歩こう

先ほどのPOINT4で敵兵を4人倒していれば、もうそのあたりに敵はいない。そのまま洞窟1に入ってもOKだ。ただし、場合によっては洞窟内に敵兵が2〜3人巡回していることがあるので、先を確認しながら少しずつ進むこと。POINT4で巡回兵を4人倒していない場合は、A地点付近に敵がまだ残っている。洞窟1に向かうまえにコイツらを片づけておこう。

POINT 6 自動機銃に注意

洞窟の出口が見えてもすぐに外へ出ずに、あたりの様子をうかがってみよう。ここには自動機銃が2基設置されており、不用意に洞窟から出ると機銃から集中砲火を浴びてしまう。出口から見て正面の機銃はその場から攻撃できるので、そのまま破壊すればOK。右側にある機銃については、出口から少し体を出して機銃がこちらに反応しない位置から攻撃しよう。



洞窟の出口からちょっとだけ身を乗り出して機銃を狙えば、安全に破壊できる。

POINT 7 敵の宇宙船を破壊せよ

POINT6で自動機銃を片づけたらPOINT7まで移動し、ここから「Sライフル」で敵の宇宙船を狙撃しよう。宇宙船に「リモート爆弾」をセットするのが手っ取り早いが、宇宙船のそばには敵兵がふたりいる。宇宙船に近づくとコイツらに気づかれ、隠れる場所もないまま戦わなければならない。そうなると、無傷で切り抜けるのは難しいからだ。なお、宇宙船は破壊時に大爆発を起こすので、爆風には注意しよう。



ここでも大活躍なのが「Sライフル」。遠距離から安全に敵の宇宙船を狙撃しよう。

POINT 8 洞窟内に潜む敵兵を誘い出せ

洞窟2から中に入るのだが、入口付近には敵兵がふたり待ちかまえている。しかし、洞窟内は暗いので、敵兵がいるのかどうか非常にわかりづらい。そこで、坂の途中まで下りて洞窟の入口が見えたら、すぐに左の壁に隠れよう。こうすれば敵兵を洞窟の外へ誘い出すことができる。あとは、敵を待ち伏せして倒そう。

POINT 9 大統領のクローンを狙撃する

洞窟内は真っ暗なので、必ず「ナイトアイ」を装着すること。洞窟2に入ったら右の壁に沿って奥まで進み、ここから大統領のクローンを狙撃しよう。武器は連射できる「K7 Avenger」がオススメ。クローンはこちらに気づくと敵の宇宙船が墜落した場所まで逃げていく。倒し損なったら、そこまで追いかけて確実に倒そう。

POINT 10 大統領を助けよう

洞窟3内では、ふたつ目の分かれ道を右に進む。途中で警備ロボットに遭遇するが、ロボットの攻撃は命中精度が低く、壁に隠れながら撃っていれば問題なく倒せる。POINT10まで進むと、トレントがいままさに大統領を撃とうとしている場面に出くわす。すぐにトレントを撃つか、ふたりに近づいてトレントの注意をこちらに引きつけよう。すると、トレントは洞窟の奥に逃げていき、大統領を無事に救出することができる。そのあとは、大統領をエルビスの宇宙船まで連れていこう。ちなみに、トレントを武装解除すると「DY357-LX」が手に入る。



すばやい行動が大統領救出の決め手となる。大統領暗殺を阻止するのだ。

POINT 11 エルビスのもとに大統領を連れていく

洞窟を出ると広大な雪原が目のまえに広がるが、ここには敵兵が潜んでいることがある。洞窟の出口から「Sライフル」のズームを使って周囲をくまなく見回そう。この雪原はデコボコした地形が多いので、何度も念入りにチェックし、それでも敵が出てこないようであれば大統領をエルビスの宇宙船まで連れていこう。これで任務はすべて完了し、ミッションクリアとなる。



場合によっては敵が遠くから攻撃してくることがある。しっかりと確認しておこう。

センサー爆弾

ひとつも任務を完了していない状態で、エルビスに会うと「センサー爆弾」をもらえる。このミッションで出現する敵兵は巡回範囲が広く、どこで遭遇するかは敵の行動次第。そのため、敵兵の巡回ルートに「センサー爆弾」を仕掛けておけば、非常に効果的だ。とくに、敵からの不意打ちを受けやすい洞窟1の入口付近に仕掛けておくといいだろう。



「センサー爆弾」は強力だが、ひとつしかないのが難点。ここぞという場所に仕掛けよう。

MISSION 6-1

ペラジック2[妨害]

Pelagic II[Exploration]

最深海調査用の潜水艇、ペラジック2。その貸与を大統領に拒否されたデータダイン社は、シージャックという暴挙に出る。彼らが行なっている潜水作業について探るため、ジョアンナとエルビスは母船に潜入した。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：母船のメイン電源を切れ	■	■	■
B：研究データを確保せよ	□	□	■
C：GPSと自動運行装置を切れ	■	■	■
D：ムーンプールリフトを起動	□	■	■
E：エルビスと共に潜水せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

- □■■ 倉庫で端末を操作し、ムーンプールリフトを起動する（任務D完了）
- □□■ ふたつの研究室で研究員3人を素手で攻撃し、研究データを手に入れる（任務B完了）
- ■■■ 運航制御室で職員に自動運行装置を切る作業を行なわせる
- ■■■ 職員のひとりが抵抗するので倒す
- ■■■ 職員にGPSシステムを切らせる（任務C完了）
- ■■■ メイン電源室に進入する
- ■■■ 「Xスキャン」を使って発電機を見る
- ■■■ 4つある緑色のスイッチの前でBボタンを押してメインスイッチのハッチを開ける
- ■■■ 階段を下り、電源スイッチの前でBボタンを押して電源を切る（任務A完了）
- ■□□ ムーンプールリフトのある部屋に到着する（任務E完了）
- □■■ 地下3階に行きエルビスと合流する
- □■■ エルビスと一緒にムーンプールリフトのある部屋に到着する（任務E完了）

任務終了

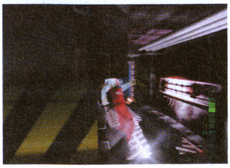
慎重に戦いながら任務を進めよう

序盤では、通路の各所に設置されているアラームを敵に作動させないように注意する。アラームが作動し、警報が鳴ってしまうと、敵が殺到して四方から集中攻撃を受けてしまい、非常に危険だ。そのため通路を進むときは、扉についている小窓や曲がり角の死角を利用し、敵がこちらに気づくまえに倒してしまうのがベスト。また、通路の曲がり角には敵が待ちかまえていることが多く、不用意に進んでいくと敵から不意打ちを受けてしまう。曲がり角では「Xスキャン」を使って向こう側を透視し、敵の有無を確認してから進めば安全だ。

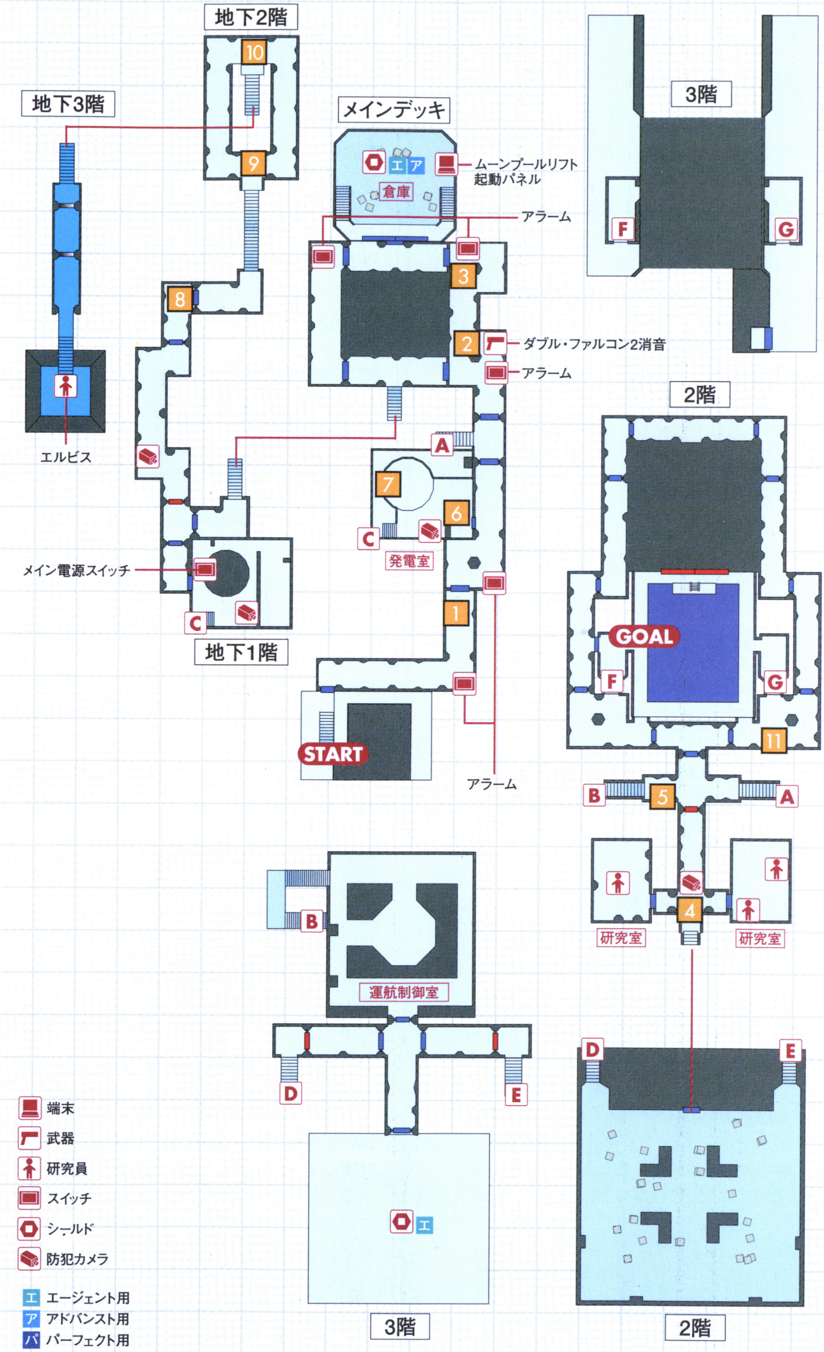
なお、任務遂行の順番は、任務E「エルビスと共に潜水せよ」を除き、好きなように進めてOK。左のフローチャートには最小限の戦闘ですむルートを示してあるので、これを参照しながら任務をこなしていこう。ただし、エージェントレベルの場合はひとりでムーンプールリフトまで行くことになり、アドバンストレベルやパーフェクトレベルとは大幅にルートが変わる。したがってエージェントレベルでは、A→C→Eの順番で任務を進めていくといい。



アラームが鳴るとそれを聞きつけ、敵が集まってくる。アラームを操作しにいく敵は最優先で倒そう。



曲がり角では用心深く先をうかがい、敵がいるようならば気づかれない角度から攻撃していく。

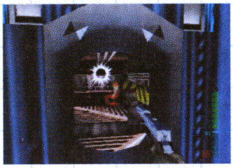


地下2階
10
9
地下3階
エルビス
メインデッキ
エ
ア
倉庫
ムーンプールリフト
起動パネル
アラーム
3
2
ダブル・ファルコン2消音
アラーム
8
A
7
6
C
発電室
メイン電源スイッチ
C
地下1階
1
START
アラーム
3階
F
G
2階
GOAL
F
G
11
B
5
A
4
研究室
研究室
B
運航制御室
D
E
エ
3階
D
E
2階
端末
武器
研究員
スイッチ
シールド
防犯カメラ
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

MISSION 6-1 ペラジック2[妨害]
Pelagic II[Exploration]

POINT 1 扉の窓越しに敵を攻撃

船内の扉には窓がついており、ここから扉の向こう側をのぞき込むことができる。また、窓越しに攻撃すれば敵に気づかれずに倒せる。この扉の正面にいる敵を倒すと、もうひとりの敵が駆け寄ってきてしゃがみ込むので、コイツにも銃弾をお見舞いする。そして、ふたりを片づけたら通路に入り、先にいる敵を曲がり角から少し身を出して銃撃しよう。

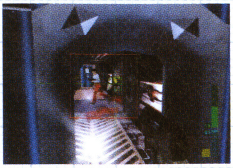

敵を倒し損ねるとアラームを鳴らされてしまう。頭を狙って一撃で仕留めよう。

POINT 2 「CMP150」のロックオンを使え

通路から窓越しに向こう側を見てみると、敵がひとり立っているのが見えるはず。コイツを倒すと2〜4人の敵が集まってくるが、扉を開けなければ攻撃してこないので、窓越しに攻撃していこう。「CMP150」を第2武器モードの「ロックオン」に切り替え、Rボタンで照準を敵に合わせれば、あとは敵が動いても自動的に照準を合わせてくれる。出現した敵を全滅させたら、任務Dを遂行するため倉庫へ向かおう。

POINT 3 倉庫内の敵との戦い方

倉庫へ着いても、扉を開けるのはちょっと待った方がいい。というのも、ここへ来るまでにアラームを鳴らされていなければ、そのまま倉庫内に入ってOKだが、アラームを鳴らされていた場合、倉庫内に4人の敵が待ち伏せしているからだ。このときは、倉庫の扉をいったん開けて敵を誘い出し、POINT3まで戻って敵を迎撃する戦法がオススメ。すぐに入ってきた扉を閉め、扉の窓越しに敵を攻撃しよう。


倉庫内の敵を誘い出したら扉の窓から攻撃していく。安全に敵を一掃できる。

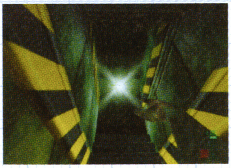
POINT 4 研究員を逃がさないように

任務Bをこなすため、階段を上ぼり研究室を目指す。ふたつの研究室には合計で3人の研究員がおり、全員を倒して研究データを奪えば任務Bは完了する。研究室に入ると、こちらに気づいた研究員は逃げようとして扉に向かうはず。そのため、扉を開けたらその場で研究員が近寄ってくるのを待ち、パンチで攻撃しよう。研究員をひとりでも殺してしまうと任務失敗となるので、くれぐれも注意すること。


研究員は船内を走り回るので、非常にやっかい。必ず研究室で倒しておこう。

POINT 5 階段上の敵に「Nボム」を投げつけろ

運航制御室への通り道となる階段の踊り場には、敵がふたり待ち構えている。そのまま強行突破しようとしても挟み撃ちにされるだけなので、ここは「Nボム」を階段の上に投げて敵をまとめて倒す方法が安全だ。階段の真下まで進み、踊り場のランプに照準を合わせて投げれば、バッチリ敵まで届く。敵を倒したら任務Cをこなすため、運航制御室へと向かおう。


「Nボム」を投げる位置に注意。天井に当たると、こちらにはね返ってきてしまう。

POINT 6 発電室のカメラを破壊しよう

任務C完了後は任務Aを遂行するため、もと来た道を引き返して発電室へと向かう。ただし、発電室の上下階には監視カメラが設置されており、コレに見つかるとアラームが鳴ってしまう。下の階のカメラについては、近寄らなければ見つからない。しかし、上の階のカメラには電源スイッチを操作しているあいだに発見されてしまうので、部屋に入ったらさっさと破壊しておこう。そうすれば、アラームを鳴らされずにすむ。

POINT 7 「Xスキャン」で発電機を見る

「Xスキャン」を使って発電機を見ると、赤や緑のスイッチがあるのがわかる。このうち、緑色に点灯しているスイッチの前でBボタンを押すと、スイッチの色が緑から黒に変わる。緑色のスイッチをすべて黒にすれば、階段の下にあるメイン電源スイッチのハッチが開く。あとはメイン電源を切って任務Aを完了させよう。

POINT 8 エルビスと合流するため奥の部屋へ

任務Aを終えたら、エルビスと合流するために奥の部屋へ向かおう。通路の途中には監視カメラがあるが、無視して走り抜けてしまえば問題ない。なお、通路の曲がり角には敵が待ち構えていることがあるので、曲がり角のまえでは「Xスキャン」を使っておくのがオススメだ。

POINT 9 「ラップトップガン」で敵を一掃

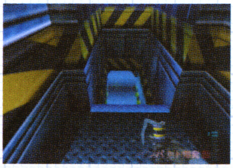
階段の下には敵が4人ほどおり、「CMP150」1丁で切り込んでいくのは少々危険だ。そこで「ラップトップガン」の第2武器モード、「自動機銃」を階段下にセットする戦法をオススメする。これならば楽に敵を倒せるが、たまに敵が「自動機銃」の攻撃をくぐり抜け階段を上がってくることがある。このときはすかさず「ファルコン2消音」でトドメを刺そう。あとは「Xスキャン」を使い、敵が全滅したのを確認してから階段を降り、エルビスのいる部屋へ向かえばいい。



自動機銃を投げて、階下にセットする。あとは「Xスキャン」で様子をうかがおう。

POINT 10 「Nボム」を有効利用

階段の下ではふたりの敵が見張りに立っているので、そのまま降りると挟み撃ちを受けてしまう。ここでは「Nボム」を投げて、敵を一網打尽にしてしまう作戦が効果的だ。爆風に巻き込まれないように注意して、爆風がおさまるまではその場を動かずにいよう。階段を降りれば、エルビスのいる部屋までもうすぐだ。



階下に「Nボム」を投げ込めば、楽に敵を倒せる。ただし、爆風には注意しよう。

POINT 11 エルビスの安全を確保しろ

階段を降りてエルビスとの合流を果たしたら、一緒にムーンプールリフトへ向かう。しかし、エルビスはひとりでどんどん先に行ってしまうので、その後ろをついていくだけでは敵の攻撃がエルビスに集中してしまい、そのうち倒されてしまう危険がある。そうならないよう、合流後は急いで上部デッキの通路に行き、エルビスが来るまえに倒せるだけ敵を倒しておこう。ただし、いずれはエルビスに追い抜かれてしまう。その際はエルビスに攻撃を当てないように注意しつつ後ろから援護射撃でフォローしてあげよう。無事にムーンプールリフトのある部屋までたどり着けば、ミッションクリアとなる。



敵が物陰にいるときはコンテナを撃って爆発させ、爆風に巻き込んで倒そう。

ダブル・ファルコン2消音

アラームを一度も鳴らさずに、POINT2に立っている敵兵を倒すと、この敵が「ダブル・ファルコン2消音」を落とす。このミッションでは、連射性能の高い「CMP150」が主力武器となるが、「ファルコン2消音」は命中精度が非常に高い。したがって、敵に確実に攻撃を当てたいときや「CMP150」の弾丸を節約したいときなどはこちらを使っていこう。



「ダブル・ファルコン2消音」を入手すれば、「ファルコン2消音」の装弾数アップになる。

MISSION

6-2 深海[別れ]

Deep Sea [Nullify Threat]

ジョアンナが協会に電送した研究データから、マイアン種族と対立関係にあるエイリアン、スケダーの野望が明らかになった。海底に沈む太古の遺物、セタンシップの最終兵器を利用し、地球を消滅させせようというのだ。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：テレポーターを起動せよ	■	■	■
B：最終兵器の動作を妨害せよ	■	■	■
C：コントロールルームを制圧	□	■	■
D：ドクター・キャロルを元に	□	□	■
E：セタンシップから脱出せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

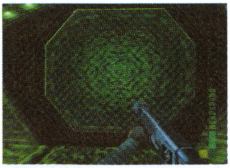
- □■■ 3つのエネルギーポッドを破壊して扉を開ける
- ■■■ テレポーター起動室に行き、エルビスにテレポーターを起動してもらう(任務A完了)
- ■■■ テレポーターAでワープする
- ■□□ 兵器制御室でエルビスにパネルを操作してもらう(任務B完了)
- ■□□ テレポーターBでワープする
- □■□ 兵器制御室でエルビスにパネルを操作してもらう(任務B完了)
- □■□ テレポーターCでワープする
- □□■ 10個あるエネルギー・ハブをすべて破壊してPOINT9の部屋への扉を開く
- □□■ POINT9の部屋の左右の壁を「ファーサイト」で透視し、シリンダーを破壊(任務B完了)
- □□■ テレポーターDでワープする
- □■■ コントロールルームにいる敵を倒す(任務C完了)
- □□■ ドクター・キャロルの前で「バックアップデータ」を使う(任務D完了)
- □■■ 1分以内にドッキング・ベイまで逃げる(任務E完了)

任務終了

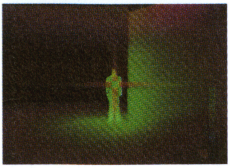
難易度ごとに異なる任務をしっかりと把握しておこう

セタンシップ内は非常に広く「テレポーター」というワープ装置を使って移動しなければならないほど。このミッションは、広大なセタンシップ内でエルビスと行動を共にしながら任務を遂行していくのだ。なお、エルビスは一撃で敵を倒す「ファーサイト」を装備しているうえ、ほぼ完璧に近い射撃技術を持っているので、敵の半分くらいはエルビスに任せるつもりでもOKだ。ただし、エルビスも攻撃を受けすぎると倒れてしまう。お互いに援護し合って、ダメージを抑えながら進んでいこう。

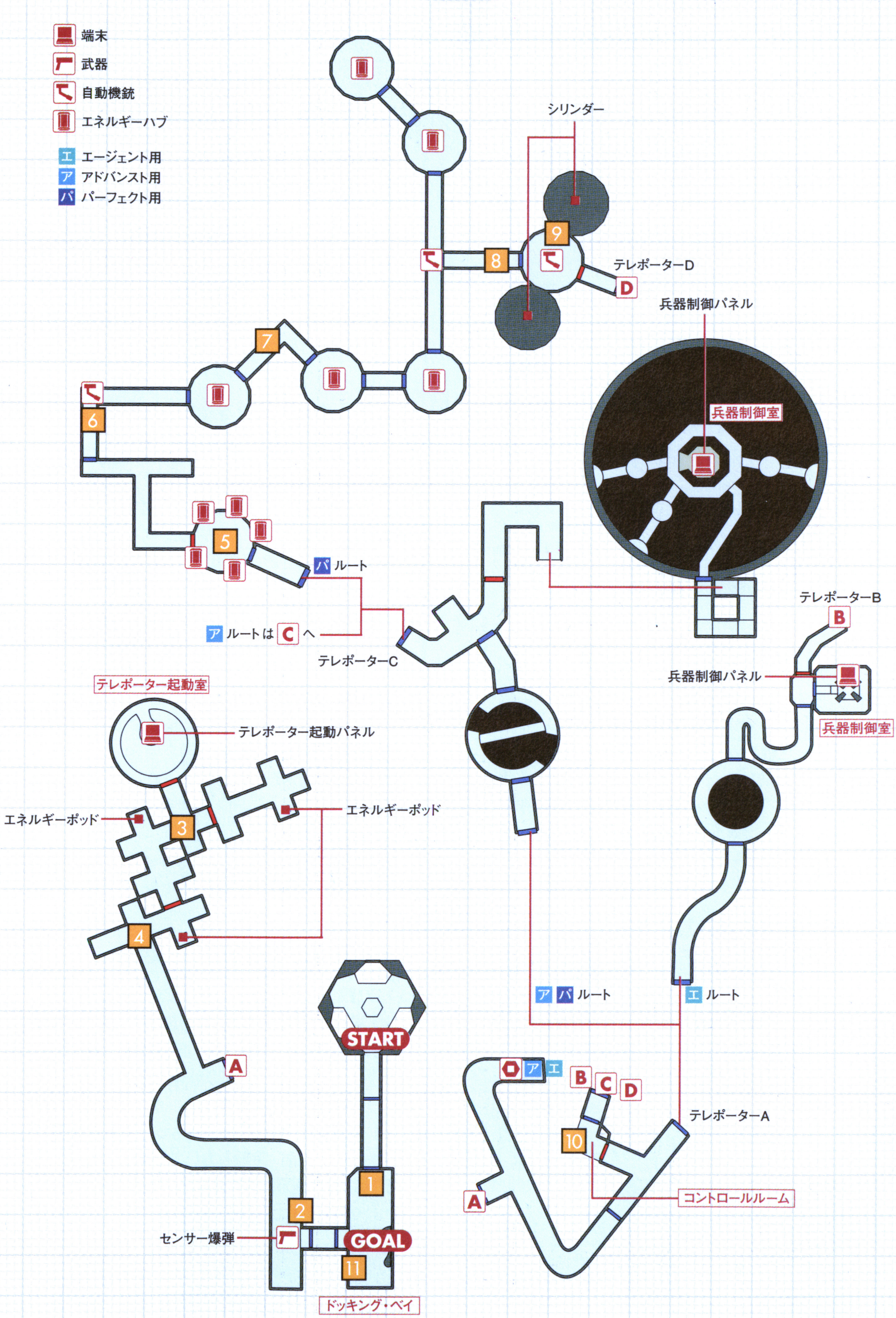
いままでのミッションと同様、難易度によって任務内容は異なるが、なかでも任務B「最終兵器の動作を妨害せよ」だけは特別。というのも同じ任務であるのにも関わらず、それを達成するための手順が難易度ごとにまったく異なるのだ。さらに、テレポーターのワープ先やマップも難易度によって異なるという、非常にややこしいものとなっている。そのため、混乱しないようにフローチャートとマップをよく見て、行動の手順や部屋の位置を確認しながら任務を進めていくことが重要になる。



これがミッション最大の特徴、テレポーター。これに触れれば、ほかの場所へワープすることができる。



ミッション後半では「ファーサイト」を手にすることができる。壁を透視して敵を攻撃しよう。

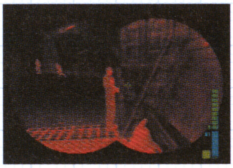

端末
武器
自動機銃
エネルギーハブ
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用
シリンダー
テレポーターD
兵器制御パネル
兵器制御室
パ ルート
ア ルートは C へ
テレポーターC
テレポーターB
兵器制御パネル
兵器制御室
テレポーター起動室
テレポーター起動パネル
エネルギーポッド
エネルギーポッド
START
ア パ ルート
エ ルート
ア エ
B C D
テレポーターA
コントロールルーム
センサー爆弾
GOAL
ドッキング・ベイ

MISSION 6-2 深海[別れ]

Deep Sea [Nullify Threat]

POINT 1 スパイクローク装備兵との戦い

スタート後、ふたつめのゲートを開けると3人の敵が待ち構えている。コイツらは「スパイクローク」を装備しており、そのままでは敵の姿がはっきり見えない。そのため、ここでは「IRスキャン」を装着して敵の動きをつかむのがポイントとなる。敵の持つ武器「ショットガン」は、近距離で当たると大ダメージを受けてしまうが、距離を取ると命中率が極端に下がり、ダメージも減るという欠点がある。よって、ゲートを開けたら後退して敵の攻撃を避けつつ、敵の動きが止まった瞬間を狙って射撃しよう。



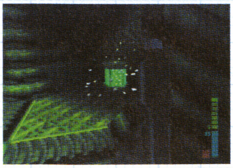
敵は動き回っているが、ときおり動きを止める。その瞬間が攻撃のチャンスだ。

POINT 2 ゲートを開けたらすぐに射撃

スタート地点から数えて、4つ目のゲートの向こう側にもPOINT1と同じく、スパイクロークを装備した敵兵が4人いる。ゲートを開けると敵兵が目の前にふたり立っており、コイツらの中心を狙って「ショットガン」を撃てば、高確率で命中する。敵を全滅させたら、道幅の広いなだらかな坂道を下って先に進もう。

POINT 3 細い通路に進入しよう

道幅の広い坂道にいる敵を倒したあとは、左側の狭い通路に入り「テレポーター」を起動しに行く。通路の途中には扉があり先に進めないが、置き物のような形の「エネルギーポッド」を攻撃して点灯させれば扉を開けることができるのだ。開けた扉の先からいきなり敵が現れることもあるので、「エネルギーポッド」を攻撃するときには扉の先に十分注意しておこう。



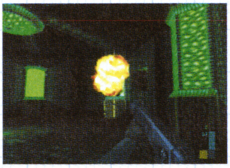
これが「エネルギーポッド」。通路は暗いので、場所をマップでチェックしておこう。

POINT 4 スパイクローク装備兵の待ち伏せに注意

テレポーター起動室に着き、エルビスにテレポーターを起動してもらえば、任務Aは完了。ところが、細い通路を引き返すと出口付近でスパイクローク兵がふたり待ち伏せをしている。そのまま通路を出ると、コイツらの銃撃をまともに受けてしまうので、あらかじめ「IRスキャン」を装着しておこう。そうすれば敵の居場所がはっきりとわかり、確実に攻撃できる。

POINT 5 エネルギー・ハブを破壊せよ

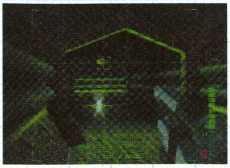
細い通路から出たら左のゲートを開け、突き当たりを右折して直進しよう。その先にあるテレポーターに入って移動すると、巨大な緑色の柱(エネルギー・ハブ)が5本立っている部屋に出る。任務Bを達成するには、まず計10本のハブを破壊しなくてはならない。ハブを破壊しているあいだ、ミニスケダーがたくさん襲ってくるが、この部屋ではエルビスがそのほとんどを倒してくれるので、気にせずハブの破壊に集中してOK。5本のハブを壊したら先へと続く通路に入り、次のハブを破壊しに向かおう。



ミニスケダーの処理はエルビスに任せ、エネルギー・ハブを破壊していこう。

POINT 6 自動機銃は距離をおいて狙撃

エネルギー・ハブを破壊しながら進んでいくと、通路の天井に自動機銃が設置されている場所がある(マップ参照)。機銃に気づかずに接近してしまうと、猛烈な銃撃を浴びせられてハチの巣にされてしまう。近づかなければこちらには反応しないので、まえもって機銃の位置を把握しておき、距離をおいて狙撃しよう。



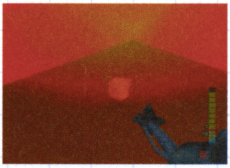
機銃の場所さえ知ってしまえば対処法は簡単。遠距離から撃って破壊するだけだ。

POINT 7 「IRスキャン」を装着しよう

通路は薄暗く緑色なので、周りと同じような色のミニスケダーが襲いかかってきても気づきにくい。そこで、生体センサー機能を持つ「IRスキャン」を装着してみよう。こうすれば、通路の先にいるミニスケダーを早めに発見でき、戦闘準備を整える余裕も出てくる。とは言え、ミニスケダーはそれほど強くないので、接近してきたところに「ショットガン」の第2武器モード、「ダブルショット」を叩き込めば簡単に倒せる。

POINT 8 やっかいな自動機銃を破壊するには

すべてのエネルギー・ハブを破壊すると、POINT9の部屋への扉が開く。しかし、この部屋の天井には自動機銃が設置されており、少しでも部屋に足を踏み入れると、攻撃されてしまう。そこで、部屋の中には入らずに「ファーサイト」で壁を透視して射撃しよう。機銃を破壊したら、扉を開けて部屋に入ればいい。



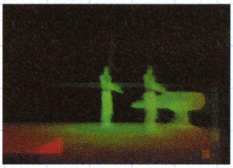
扉の外から「ファーサイト」の第1武器モード、「レールガン」で安全に破壊しよう。

POINT 9 「ファーサイト」で壁を透視しよう

この部屋に入ると、緑色に光っている壁が部屋の左右にある。ここで「ファーサイト」を第2武器モードの「サーチ」に切り替え、緑色の壁を透視してみよう。すると、壁の奥にある円筒状のシリンダーに照準が合うはず。このシリンダーは左右の壁にあるので、「ファーサイト」を使ってこれらを破壊すれば任務Bは完了だ。

POINT 10 ドクター・キャロルの人格を回復

任務Bを達成してテレポーターCに入ると、コントロールルームの前に出る。コントロールルーム内には敵兵がふたりいて、彼らを倒せばここを制圧したことになり、任務Cは完了だ。ただし、扉を開けて突入し正面から撃ち合うのではなく、扉の前から「ファーサイト」で狙撃しよう。もちろん敵兵は壁を隔てているこちらには気づかないので、こうすればあっけないほど楽に倒せるはず。コントロールルームの中にはドクター・キャロルがおり、彼に「バックアップデータ」を使ってあげれば任務Dも完了する。



「ファーサイト」で扉の向こうを透視すると、ふたりの敵兵がいるのがわかる。

POINT 11 ドッキング・ベイまで駆け抜けろ!

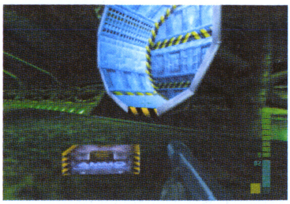
ドクター・キャロルとの会話が終わったら、1分以内にドッキング・ベイ(ゴール地点)まで逃げよう。時間内に間に合わないと、爆発に巻き込まれて任務失敗となってしまう。途中で3人の敵兵に出会うが、立ち止まらずに走っていれば敵の銃弾はほとんど当たらない。そこで、敵に向かって銃を乱射しながら走り抜ける戦法をオススメする。ドッキング・ベイまでたどり着けば任務Eは完了し、ミッションクリアだ。



敵とのんびり戦っているとと時間切れになってしまう。走り抜けるのが得策だ。

センサー爆弾

スタート地点から進んで4つめのゲートを開けると、4人のスパイクローク装備兵が出現する。このうち、通路の左奥から出てくる敵兵を倒すと「センサー爆弾」を入手できるのだ。ただし、この条件を満たしても「センサー爆弾」が出ないときがまれにある。エルビスがコイツを倒してしまうとダメ、という噂めいた話もあるが、真相は定かではない……。



「センサー爆弾」の入手には運がからんでくる。出なかったら運が悪いとあきらめよう。

MISSION 7-1

キャリントン協会ビル[防衛]
Carrington Institute [Defense]

ドクター・キャロルの犠牲のうえに、スケダーの野望は阻止された。しかし、キャリントン協会への報復としてスケダーは協会ビルに襲撃してきた。圧倒的に不利な状況のなか、ジョアンナは協会を守ることができるのだろうか。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：自動機銃を作動せよ	□	■	■
B：人質を助けろ	■	■	■
C：実験中のウェポンを回収せよ	■	■	■
D：重要機密を処分せよ	□	□	■
E：爆発を防げ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

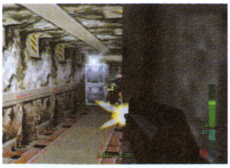
任務スタート

- □■■ 機銃の起動スイッチ1を押す
- □■■ 機銃の起動スイッチ2を押す
- □■■ 機銃の起動スイッチ3を押す（任務A完了）
- ■■■ 射撃場の人質を救助
- ■■■ トレーニングルームの人質を救助
- ■■■ 2階の部屋Aにいる人質を救助
- ■■■ 2階の部屋Bにいる人質を救助(任務B完了）
- ■■■ 射撃場のコンピュータを操作する
- ■■■ 「RC-P120」を入手（任務C完了）
- □□■ 2階のキャリントンのオフィスに行き、金庫を破る
- □□■ 金庫の中の重要機密を破壊する（任務D完了）
- ■■■ ヘリポートに向かう
- ■■■ 敵の宇宙船に「データリンカ」を使ってハッキングする
- ■■■ 任務Eの指示が届いてから2分以内にハッキングを完了（任務E完了）
- ■■■ 敵の宇宙船が浮上したら格納庫の入口に到着する

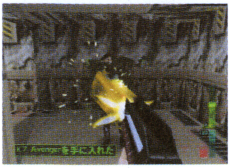
任務終了

全ミッション中、最難関のミッションに挑め！

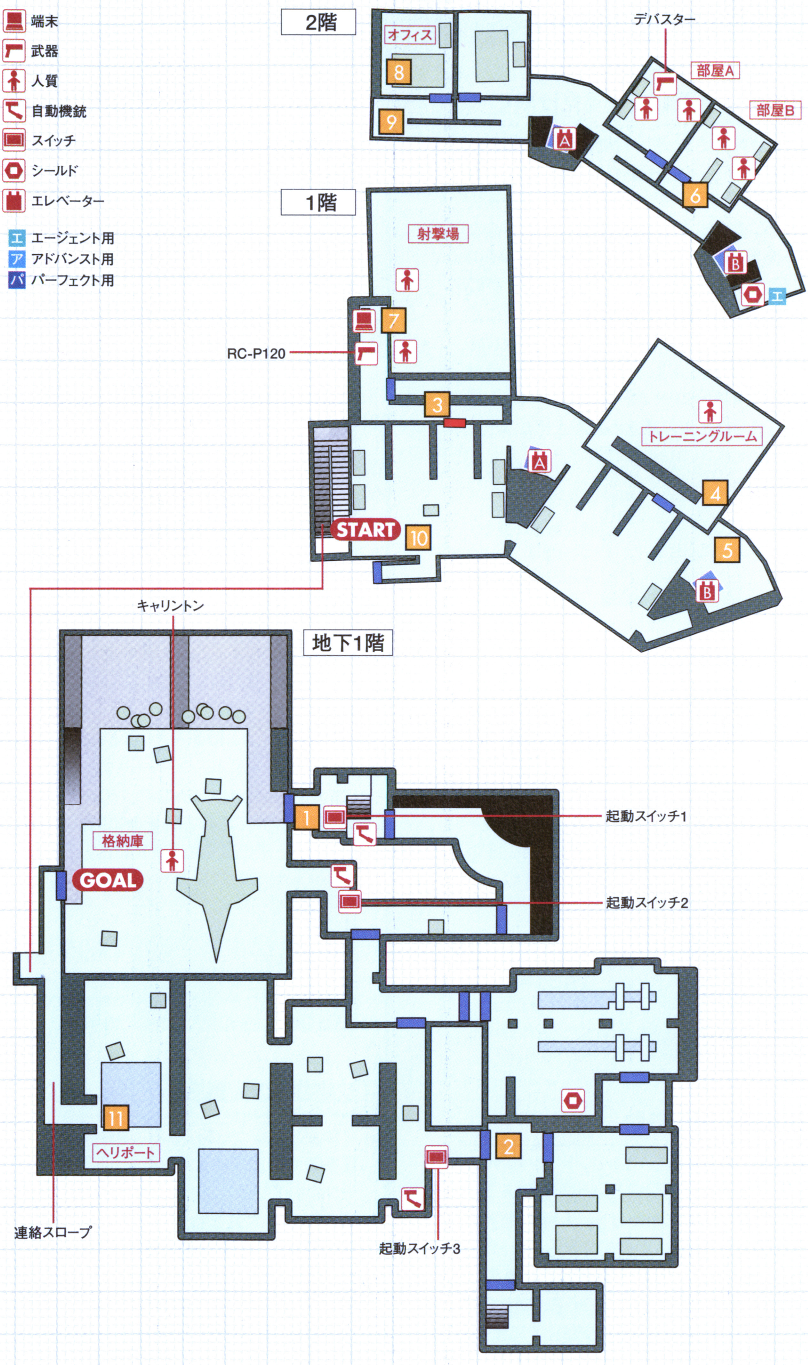
このミッションに登場する敵は特殊なシールドを身にまとっていて、防御力がケタ外れに高い。また、敵は連射性能の高い「K7 Avenger」を装備しており、この武器による攻撃をまともに受けるとわずか1秒で体力のすべてを失い、あっという間にゲームオーバーとなってしまう。さらに、敵は無限に出てくるので、出会った敵といちいち応戦していてはきりがない。そして、ミッションクリアを阻む最大のカベとなっているのが、敵がいつ、どこから出てくるのかが決まっていないということ。敵はマップ内を自由に動き回っており、不意に背後から撃たれてしまうことがままあるのだ。ただし、これらはあくまでパーフェクトレベルでの話。エージェントレベルやアドバンストレベルであれば、敵もそこまで強いわけではなく、任務も少ないのでクリアは比較的簡単だ。問題のパーフェクトレベルも、任務遂行の手順と敵の出現パターンをおさえておけば、クリアは決して不可能ではない。フローチャートや攻略のポイントを参照しつつ、全ミッション中でおそらく最難関であろう、このミッションに挑戦してほしい。



敵は強烈な攻撃力とシールドによる高い防御力を持っているので、正面きって戦ってもまず勝てない。



常に周囲を警戒し、敵がいるのかどうかを確認しつつ進んでいく。敵を確認したらすばやく対応しよう。


端末
武器
人質
自動機銃
スイッチ
シールド
エレベーター
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用
2階
オフィス
デバスター
部屋A
部屋B
1階
射撃場
RC-P120
トレーニングルーム
START
地下1階
キャリントン
格納庫
GOAL
起動スイッチ1
起動スイッチ2
ヘリポート
連絡スロープ
起動スイッチ3

MISSION 7-1 キャリントン協会ビル[防衛]
Carrington Institute [Defense]

POINT 1 自動機銃の起動はできるだけ早く

ミッションが始まったら自動機銃を起動しに向かうのだが、少しでも遅れるとすぐに敵が集まってくるうえ、キャリントンが倒されて任務失敗となる。なるべく敵と遭遇せずにすむ安全なルートを考えると、マップに記載したスイッチの番号順に機銃を起動していくのがベスト。まず、格納庫に入ったら下のフロアには降りずに足場部分を移動し、格納庫につながる通路にあるふたつの機銃を起動させよう。それから格納庫の横の連絡スロープを使ってヘリポートに移動し、もうひとつの機銃も起動させるのだ。



敵が機銃の攻撃をくぐり抜け、キャリントンが殺されてしまうこともある。

POINT 2 シールドを手に入れろ

3つ目の自動機銃を起動させて任務Aが完了したら、そのままPOINT2を経由して奥の部屋にあるシールドを取りに行く。右の扉から敵が出現する場合があるので、急いで駆け抜けながらもこの扉には注意しておこう。シールドを取ったらもと来た道を引き返すのだが、途中で敵に出くわすこともあり、油断は禁物だ。



部屋に入ったら右の扉に注意しておき、敵が出てきた場合には応戦しよう。

POINT 3 射撃場の人質を救助

任務Aが完了すると、キャリントンから「人質を助けにオフィスへ戻れ」という通信が入るので、まずは射撃場に向かおう。人質を確実に助けるため、射撃場の扉の前で「ブーストピル」を使い、すぐに「AR34」を装備して射撃場に突入する。扉を開けて中に入ったら、向きを変えずにCボタンのサイドステップだけで移動し、敵を少しでも早く視界に捉えるようにしよう。

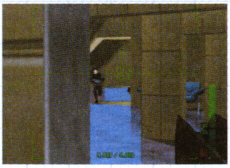
POINT 4 「ブーストピル」を使って人質を救助

射撃場の人質を解放したら、次はトレーニングルームの人質を救出しに行く。トレーニングルームにいる人質は4人だが、実際にはひとりだけ。扉から見て右斜め前に逃げるのが本物の人質で、あとはホログラムで作り出したニセモノなのだ。したがって、ここではひとりの人質を助ければOK。あらかじめ部屋に入るまえに「ブーストピル」を使っておき、部屋に入ったら右に移動して手前の敵から順に倒していこう。


手前の敵兵が本物の人質を狙っているので、コイツを最優先で倒そう。

POINT 5 敵に後ろを取られないために

トレーニングルームの人質を助けたら、奥のエレベーターBの前に移動してスロープ(スタート地点)の方を振り返ってみよう。するとタイミングによっては、敵がふたりほどロビーに侵入してくるのが見える。コイツらを放っておくとどこまでも追いかけてくるので、POINT5で狙い撃ちにしよう。ここは三方を壁に囲まれており、これらの壁を利用すれば有利に敵と戦える。


注意して見てみると、黒服の敵兵がこちらに向かってくるのがわかるはず。

POINT 6 部屋Bでの人質救助

部屋Bの扉から見て、右の敵兵はすでに人質を撃つ準備を終えているが、正面の敵兵はモタついている。よって、右→正面の順番で敵を倒せば人質を救出しやすい。ただし、グズグズしていると人質が撃たれてしまうので、扉を開けるまえに視点を右に向けておき、部屋に入ったらすぐに敵を攻撃できるような体勢を作っておこう。パーフェクトレベルの場合、5人の人質を救出すれば任務Bは完了する。

POINT 7 射撃場で新兵器を入手

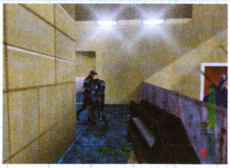
任務Bが完了すると、射撃場のコンピュータが操作できるようになる。これを操作すれば、射撃場の壁に展示されているウェポン「RC-P120」が手に入るのだ。なお「RC-P120」を入手したあと、敵兵が扉を開けて射撃場内に入ってくることがあるので、気を抜かないように。

POINT 8 金庫を破り、重要機密を破壊

射撃場を出たあとは、近くのエレベーターAで2階にあるキャリントンのオフィスに向かう。オフィス内の金庫を「レーザー」で焼き切り、その中にある重要機密を破壊しよう。ただし、このあいだに敵が部屋に入ってきてしまうので、これらの作業はできるだけすばやく行なうこと。ちなみに、ミッション4-3［脱出］を自力でハッチを開け研究所内を通って脱出していると、このときジョナサンが助けに来てくれる。

POINT 9 キャリントンのオフィスから脱出

重要機密を処分して任務Dが完了したら、キャリントンのオフィスを出る。通路には敵兵が2〜3人いるので、ここは慎重に行動すること。ジョナサンがいるならば、敵の始末を彼に任せてもいい。通路にいる敵兵を倒したら1階へ降りるのだが、エレベーターAには1階からこちらを追ってきた敵兵が大挙して乗り込んでいる。エレベーターBで1階へ降りた方が安全だ。



通路には敵がいるので急いで通路に出ると逃げ場がなくなってしまう。注意しよう。

POINT 10 身を隠しつつヘリポートへ

1階に降りると、大勢の敵がロビーに迫っているのが見えるはずだ。防御力の非常に高いコイツらと正面から戦っても、まず勝ち目はない。そこで、任務Cで入手した「RC-P120」の第2武器モード、「スパイクローク」を使って身を隠しつつヘリポートへ向かおう。ヘリポートに着いて周囲に敵がいないことを確認したら、「スパイクローク」を切って「RC-P120」の弾を温存しておく。なお、「スパイクローク」をOFFにするには、もう一度「RC-P120」を第2武器モードに切り替える操作を行なえばOK。



大量の敵がロビーに押し寄せる。このなかを「スパイクローク」を使って切り抜けろ!

POINT 11 スパイクロークを使って格納庫へ

ヘリポートに着いたら「データリンカ」を使い、敵の宇宙船をハッキングする。このあいだに敵が出現したら、宇宙船の周りを移動し、敵との間に宇宙船を挟むようにしてやり過ごそう。そして、敵の宇宙船が浮上したのを確認したら格納庫へと急ぐのだ。格納庫とヘリポートをつなぐスロープに行くと、追っ手が殺到しているはず。ここを「スパイクローク」を使って切り抜け、格納庫にたどりつけばミッションクリアだ。



格納庫まで「スパイクローク」を使い続けるには、「RC-P120」の弾が約200発必要。

デバスター

人質の犠牲者をひとり以内に抑えて、2階の部屋Aにいる人質を助けると「デバスター」がもらえる。「デバスター」は広範囲に爆風をまき散らすグレネード弾を発射し、強固なシールドを身につけた敵すらも一撃で倒す強力な武器。この武器の弾数は難易度で変わり、エージェントレベルは6、アドバンストレベルは4、そしてパーフェクトレベルは3発だ。



確実に「デバスター」を入手したいのならば、最初に部屋Aの人質を助ければいい。

MISSION 8-1 スケダー宇宙船［制圧］

Attack Ship【Covert Assault】

捕らわれの身となったジョアンナだったが、なぜかカサンドラがおとりとなって一命をとりとめることに……。その身を犠牲にしたカサンドラに報いるため、そしてスケダーの侵略から地球を守るために彼女は再び立ち上がった。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：空間シールド制御装置を破壊	■	■	■
B：格納庫のハッチを開け	□	□	■
C：ナビシステムにアクセスせよ	■	■	■
D：動力システムを破壊せよ	□	■	■
E：メインブリッジを制圧せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

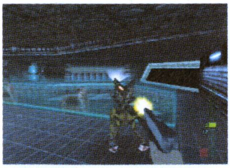
任務スタート

- ■■■ 空間シールド制御装置を3つすべて破壊する（任務A完了）
- ■■■ エレベーターAで格納庫へ
- □□■ 格納庫内のエレベーターBで格納庫制御室へ
- □□■ 格納庫制御室で格納庫制御装置を操作し、格納庫のハッチを開ける（任務B完了）
- ■■■ 格納庫でエルビスと合流する
- ■■■ エレベーターCでメインデッキへ
- ■■■ ナビルームへ向かう
- ■■■ エルビスにナビシステムにアクセスしてもらう（任務C完了）
- ■■■ 動力システムエリアへ
- □■■ 上部にある、ふたつの連結部を破壊する
- □■■ 10秒以内に動力システムエリアから脱出（任務D完了）
- ■■■ メインブリッジに行き、エルビスと合流する
- ■■■ メインブリッジで6体のスケダーを全滅させる（任務E完了）

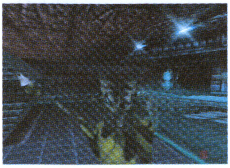
任務終了

難所となる序盤をどう切り抜けるか

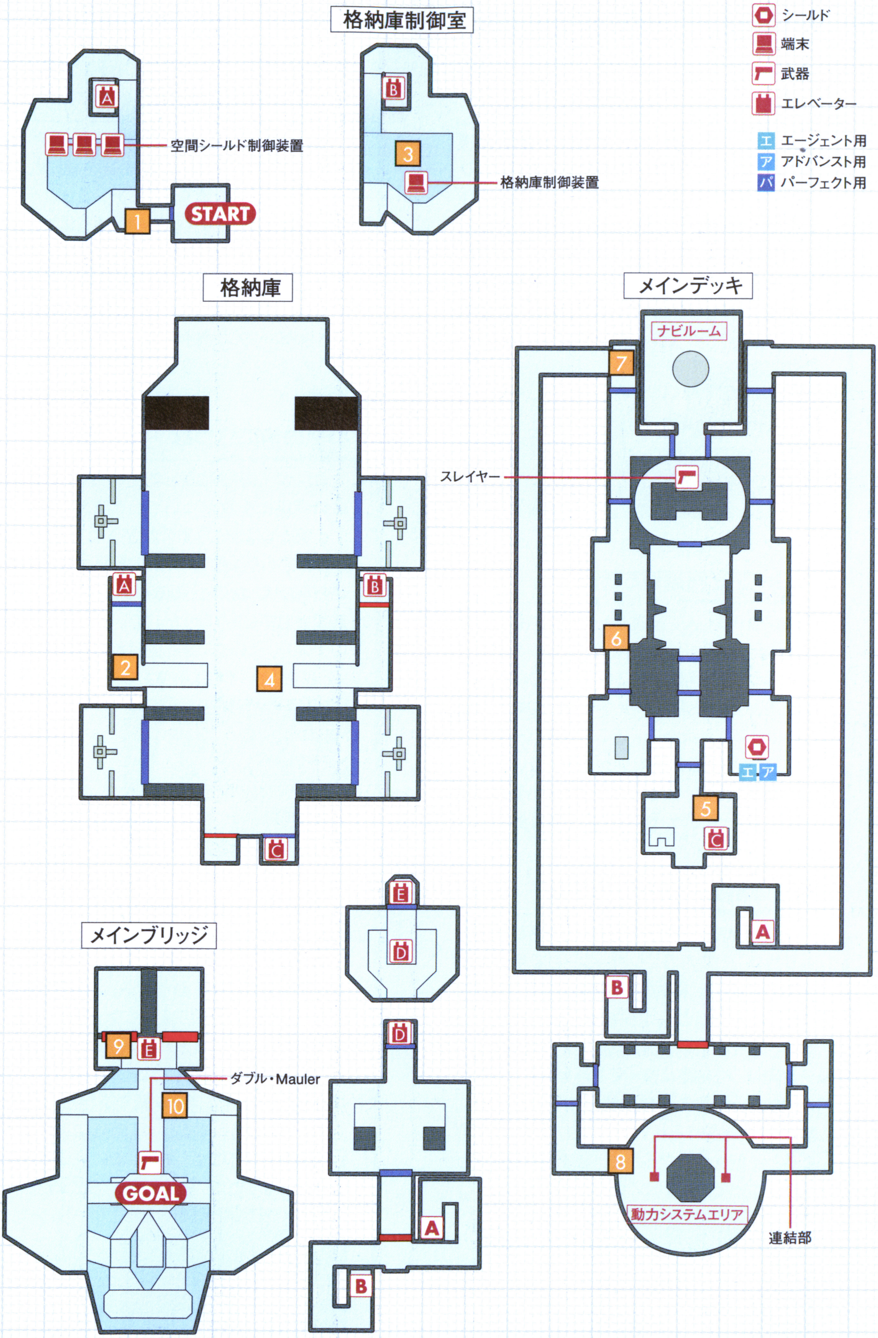
このミッションでは、巨大なスケダー宇宙船内でエルビスたちと合流し、任務を進めていく。船内は非常に広いがマップを見ればわかるとおり、単純な構造だ。そのため、道なりに進んで順番どおりに任務をこなしていけばOK。任務を遂行するにあたって複雑な手順はとくにないので、フローチャートどおりに進めば問題ないはずだ。また、船内に出現する敵、スケダーは耐久力こそ高いものの、手にした武器「Mauler」の命中精度は決して高くない。結局のところ、このミッションではいかに敵を無傷で倒せるかがクリアへの課題となるのだ。しかし、このミッションにも難所はある。それはミッション序盤、任務Aから任務Bにかけてだ。持っている武器が非力なうえ弾数も少なく、いかに効率よく敵を倒すかという射撃技術の高さが求められる。とくにパーフェクトレベルでは敵の耐久力が異常に高く、苦戦を強いられる。序盤さえなんとか切り抜けてしまえば、あとは武器も弾もある程度確保できる。これまで苛酷なミッションを乗り切ってきた実力があれば、クリアはそれほど難しくないだろう。



ミッション序盤は武器が貧弱なので、耐久力の高い敵を倒すのは大変。しかも弾数まで少ないのだ。



スケダーの近距離攻撃は頭突きや引っかき。これらをくらうと、大ダメージを受けてしまうので注意しよう。


格納庫制御室
A
空間シールド制御装置
1
START
B
3
格納庫制御装置
シールド
端末
武器
エレベーター
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用
格納庫
A
B
2
4
C
メインデッキ
ナビルーム
7
スレイヤー
6
エ ア
5
C
A
B
8
動力システムエリア
連結部
E
D
D
A
B
メインブリッジ
9
E
ダブル・Mauler
10
GOAL

MISSION 8-1 スケダー宇宙船[制圧]

Attack Ship [Covert Assault]

POINT 1 空間シールドは敵に破壊させる

まず、3つの空間シールド制御装置を破壊する。しかし、初期装備である唯一の武器「ファルコン2」の20発という弾数で、制御装置3つと敵2体を始末することは不可能。常に制御装置を挟みこむように敵と対峙し、敵の攻撃を誘おう。こちらを攻撃しようとして撃った弾が装置を破壊してくれる。装置がすべて壊れたら、敵を片づけエレベーターAに乗ろう。



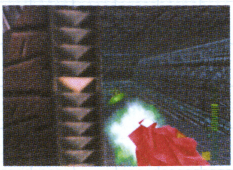
扉から少し体を出して敵の攻撃を誘う。時間はかかるが、安全で確実な方法だ。

POINT 2 スロープを利用して戦闘

エレベーターAで移動した先にはスロープがあり、そこから格納庫内を見ると2体のスケダーがあたりを巡回しているはず。周りには身を隠せるような障害物が少なく、格納庫内で戦うのはリスクが大きい。そこで、スロープの途中に立ち、顔だけ出してスケダーを狙い撃とう。この場所ならば、敵が攻撃してきても弾はスロープに当たって弾かれ、こちらまで届かない。

POINT 3 格納庫制御装置を操作する

格納庫内のスケダー2体を倒したら格納庫を通り抜け、その先のエレベーターBで格納庫制御室へ向かう。格納庫制御室にはスケダーが1体いるが、壁の陰から攻撃すれば安全に倒せる。あとは格納庫制御装置を操作してハッチを開け、格納庫に戻ってエルビスと合流しよう。なお、今回の任務に登場するエルビスは、敵の攻撃を受けるとすぐに倒れてしまう。そうなると任務失敗となるため、必ずエルビスよりも先に立って敵と戦っていくようにしよう。



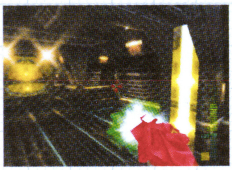
エレベーター横の壁に隠れてスケダーを攻撃する。しっかりと狙いを定めて撃とう。

POINT 4 マイアン兵を援護する

格納庫内では、ふたりのマイアン兵が次々に現れるスケダーたちと銃撃戦を繰り広げている。たいていの場合、マイアン兵はスケダーたちを全滅させてくれるが、ごくまれにマイアン兵がスケダーに倒されてしまうことがある。こうなると、大量のスケダーたちと自力で戦うはめになってしまう。そうならないよう、格納庫に着いたらスロープの途中に立ってスケダーを攻撃し、マイアン兵を援護してあげよう。

POINT 5 小窓の前に立つな

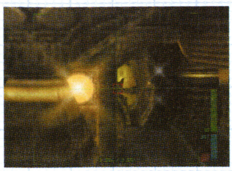
エレベーターBに乗って上の階へ上がると、扉の両脇に小窓がついている部屋に着く。この小窓からは向こう側の様子がわかるが、ここからのぞくのは厳禁。隣の部屋にはスケダーが2体おり、右の小窓の前に立つとヤツラに気づかれてしまうからだ。エレベーターで部屋に上がり、そのまま扉を開ければスケダーはジッとしている。そこに不意打ちを仕掛けよう。



部屋に上がってすばやく扉を開けると、無防備のスケダーを一方的に攻撃できる。

POINT 6 柱の陰に隠れているスケダーに注意

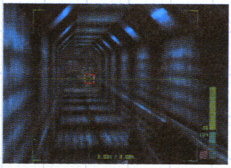
ナビルームへのルートはふた通りあるが、向かって左側のルートがベター。というのも、このルートならば通路の途中に敵が1体しか出現せず、もう一方のルートよりも安全なのだ。このポイントでは、少しずつ右にサイドステップしながら「AR34」のズーム機能を使って柱の陰を探ってみよう。すると、柱の陰にスケダーがいるのがわかるはず。あとは敵に見つからないように攻撃すれば、安全に倒せるはずだ。



「AR34」のズームを利用すると柱の陰にいるスケダーを見つけ出すことができる。

POINT 7 通路での戦闘について

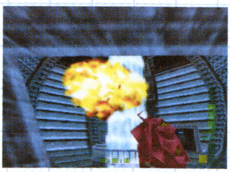
任務Cが完了したら、動力システムを破壊するため動力システムエリアに向かう。その途中の長い通路では、曲がり角を曲がるといきなり敵が突進してくることがある。突然のことにあせってしまいがちだが、冷静に考えてみると、そのあいだ敵はまったくの無防備。容赦なく「Mauler」の弾丸を撃ちこんでやろう。また、通路は薄暗いうえかなり長い。そのため、ときどき「AR34」のズームで通路の先を確認しながら進めば、敵の早期発見に役立つ。



敵が向こうの方にいるかもしれない。「AR34」のズームでよく確認しておこう。

POINT 8 動力システムを破壊

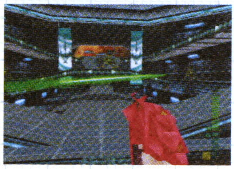
任務D達成のための目的地である動力システムエリアには、スケダーが合計で4体いる。そのまま進むと集中攻撃を受けるため、通路から「AR34」のズーム機能を利用して2、3体ほど片づけておいてから侵入しよう。動力システムを破壊するには、上にあるふたつの連結部を撃って爆破すればOK。すると、動力システムエリア爆発へのカウントダウンが始まる。10秒以内にこの部屋から脱出し、無事に逃げ切ることができれば任務Dは完了だ。



連結部を破壊するときは爆風に巻き込まれないよう、部屋の外から狙い撃つ。

POINT 9 ブリッジ守備隊との戦闘

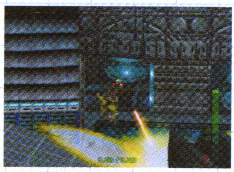
最後はメインブリッジの制圧だ。エルビスとは途中でいったん別れているため、メインブリッジにいる3体のスケダーは自力で倒さなくてはならない。さすがにスケダー船の最後の砦だけあってブリッジの守りは固く、エレベーターEでメインブリッジに上がると、いきなり敵から銃弾が浴びせられる。そこで、エレベーターEに乗ったらCボタンの左右どちらかを押し続けておこう。こうすればブリッジに着くと同時にすばやく物陰に隠れることができ、敵の集中攻撃を受けずにすむ。物陰に隠れて敵の攻撃をやり過ごし、銃撃が途切れたら反撃に移ろう。



何の準備もなくメインブリッジに上がると、敵の猛攻に遭ってしまうので要注意。

POINT 10 敵の残党を片づけよう

メインブリッジにいる3体のスケダーを倒すとエルビスが合流する。そして、彼を追ってふたつの扉から計6体のスケダーが次々に出現してくる。このスケダーたちはあまり積極的に攻撃してこないが、絶え間なく走り回っているため連射性能の低い「Mauler」では狙いがつけにくい。ここは「AR34」で弾をバラまいた方が得策。敵を全滅させれば、任務Eは完了する。



「AR34」のズームで扉に照準を合わせておく。敵が出てきたら銃撃を開始しよう。

スレイヤーとダブル・Mauler

メインデッキの奥深くに、スケダー製のロケット砲「スレイヤー」が置かれている。絶大な破壊力を持つ武器だが、取りに行くには8体ものスケダーがひしめく危険極まりない通路を突破しなくてはならない。

もうひとつの隠し武器は「ダブル・Mauler」。メインブリッジにいる3体のスケダーのうち、中央に位置しているスケダーを倒すと入手できる。



「スレイヤー」を入手するには、狭い通路で大量のスケダーを倒さなければならない。

MISSION 9-1

スケダーの神殿[決戦]
Skedar Ruins [Battle Shrine]

スケダーの本拠地をついに発見した。この星の「戦いの神殿」にスケダーのリーダーは潜んでいる。王を倒せば、すべてのスケダーを壊滅できるはず。彼らとの戦いに決着をつけるため、ジョアンナは紅き砂の大地に降り立った。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：電子マーカを取り付けよ	■	■	■
B：ブリッジを起動せよ	■	■	■
C：神殿の聖なるエリアに進入	□	■	■
D：エリート戦士をすべて倒せ	□	□	■
E：スケダーキングを倒せ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

- ■■■ 「Rトラッカ」を装着し、機能しているオベリスクを確認
- ■■■ 「Rトラッカ」に反応する3つのオベリスクにそれぞれ「電子マーカ」を取りつける(任務A完了)
- ■■■ オベリスクが爆撃され、破壊される
- □■■ 渓谷の道にある岩を「デバスター」で爆破
- ■■■ 亀裂の狭くなっている部分から渓谷の対岸に渡る
- ■■■ 神殿の入口を「デバスター」で破壊する
- ■■■ 破壊した壁から神殿内に侵入
- ■■■ POINT4で石を部屋の中央のくぼみの上に動かし、ブリッジを起動(任務B完了)
- ■■■ ブリッジを通り、対岸の神殿に渡る
- □■■ 祭壇の上に武器を置き、聖地への扉を開く
- ■■■ 聖地へ進入する(任務C完了)
- □□■ スケダーのエリート戦士を7体すべて倒す(任務D完了)
- ■■■ スケダーキングと対決
- ■■■ スケダーキングの頭上にある尖塔を破壊する(任務E完了)

任務終了

最終決戦、スケダーキングを倒せ!

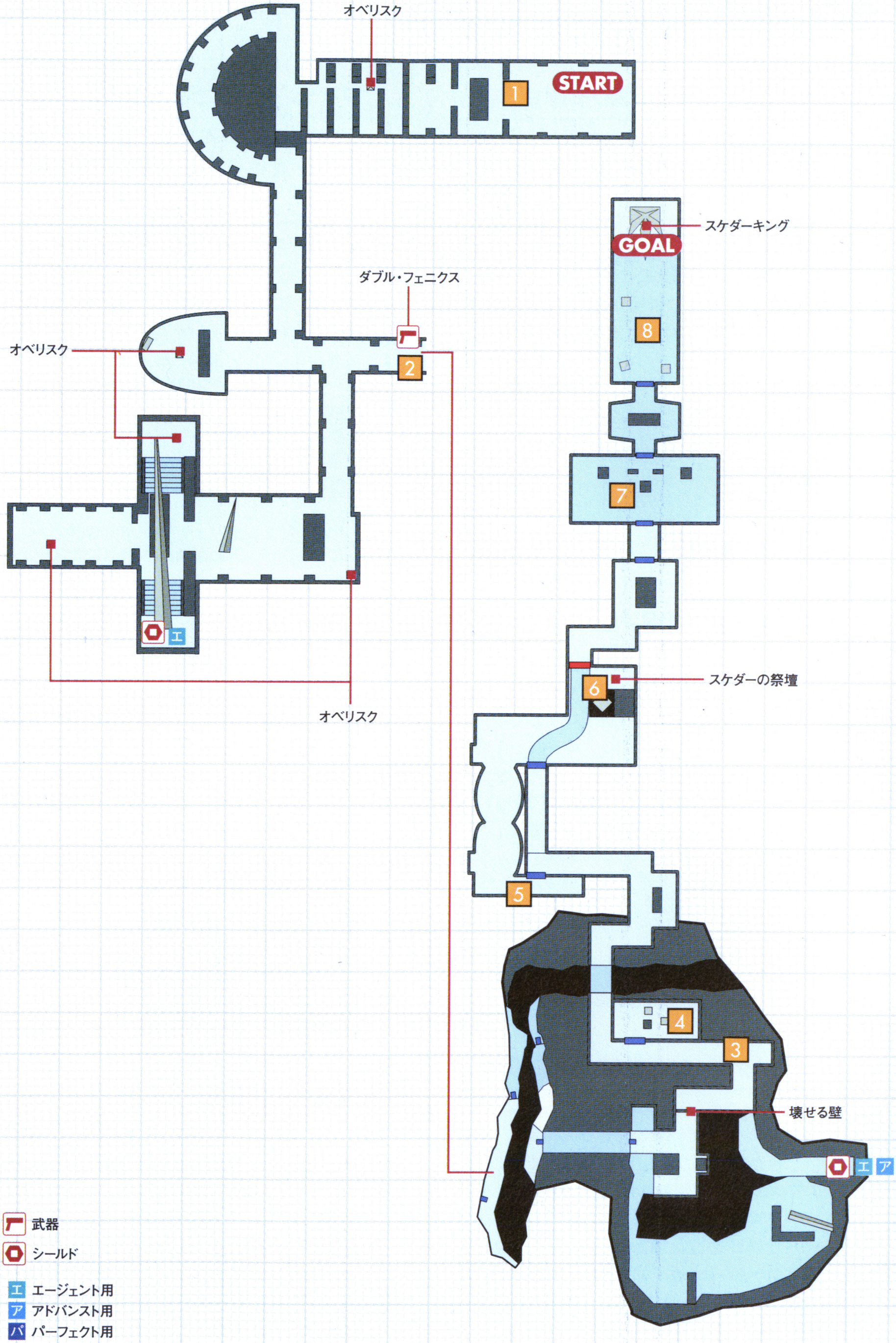
これでついに最後のミッションとなるわけだが、登場する敵もさすがに手強いヤツラばかり。着弾時にすさまじい爆風を巻き起こしてダメージを与える武器、「スレイヤー」を装備したスケダーや神殿の奥深くでジョアンナを待ち受ける7体ものエリートスケダー、そして最後の敵スケダーキングと、骨のある相手との戦闘が続く。とくにスケダーキングは、頑丈なシールドでその身をガードしているうえ「スレイヤー」を装備しており、ザコ敵とは別格の強さを持っている。これらの敵と渡り合うためには、これまでの実戦で培ってきた総合的なテクニックが問われることだろう。しかし、困難なミッション後半に比べると、前半は意外に楽。というのも、任務遂行の手順はフローチャートどおりに進めれば問題なく、出現する敵もしっかりとした対策をもって対処すれば意外と簡単に倒せるからだ。はじめは一介の新人エージェントとしてビルへの潜入など、地味な仕事をこなしてきたジョアンナも、いまや地球の未来を背負うまでに成長した。邪神の聖地を叩きつぶし、この戦いに終止符を打とう。



スケダーの本拠地、荒れ果てた砂の惑星で任務を遂行する。最後のミッションにふさわしい舞台だ。



頭突き攻撃で突進してくるスケダーには、後退しながら落ち着いて銃撃することで簡単に対処できる。

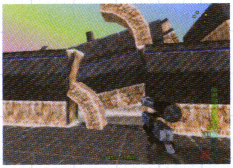

START
オベリスク
1
オベリスク
ダブル・フェニクス
2
エ
オベリスク
スケダーキング
GOAL
8
7
6
スケダーの祭壇
5
4
3
壊せる壁
エ
ア
武器
シールド
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

MISSION 9-1 スケダーの神殿[決戦]

Skedar Ruins【Battle Shrine】

POINT 1 機能しているオベリスクを探せ

ミッションがスタートしたらまず、「Rトラッカ」を使おう。すると、自分を中心としてその周りに3つの標的が表示されるはず。これが機能しているオベリスクだ。オベリスクは全部で5本あり、そのうち「Rトラッカ」に反応する3本すべてに「電子マーカ」を取りつければ、任務Aは完了する。ただし、間違ったオベリスクに「電子マーカ」を取りつけると任務失敗となるうえ、プレイするたびにどのオベリスクが機能しているのかが変わる。この点には注意が必要だ。



「Rトラッカ」で機能しているオベリスクを確認。よく見て位置をチェックしておこう。

POINT 2 渓谷の大岩を破壊する

任務Aが完了したら、深い亀裂が走る渓谷へと向かう。POINT2から対岸を見ると、大岩が道をふさいでいるのがわかる。この岩を「デバスター」の第2武器モード、「ウォールショット」で破壊すれば先に進めるようになる。なお、対岸へは、大岩の奥に亀裂の幅が狭くなっている場所があり、そこから渡ることが可能だ。



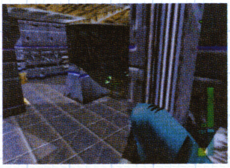
大岩の上部を狙ってウォールショットを貼りつける。こうすれば破壊しやすい。

POINT 3 ミニスケダーは「カリストN」で倒せ

対岸に渡って建物の残骸に入ったら、「IRスキャン」をつけて周りの壁を見てみよう。すると、色が変わっている所があるはずだ。そこを「デバスター」で爆破して、建物の中に進入する。建物の通路では、ミニスケダーが体当たりを仕掛けてくる。すばやく倒せば、出現するミニスケダーは3体ですむが、手間取っていると最大で9体のミニスケダーが襲ってくる。「カリストN」でスピーディーに撃退していこう。

POINT 4 ブリッジを起動させ、対岸に

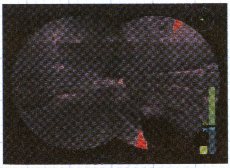
この部屋にある石を押して移動させ、部屋の中央にあるくぼみの上に置く。すると隠されていたブリッジが出現し、対岸に渡れるようになるのだ。対岸にある建物の通路は、薄暗くて視界が悪いうえにミニスケダーが襲ってくる。ここでは敵にすばやく対処するため、「IRスキャン」を装備しておくといい。ここはPOINT4と同様、早く進めば出てくるミニスケダーは3体ですむが、モタモタしていると最大で9体のミニスケダーが出現してしまうので要注意だ。



石の近くにはミニスケダーが1体いるので見逃さないように。確実に倒しておこう。

POINT 5 「スレイヤー」は壁に隠れて避けろ

聖地へとつながる橋の下には「スレイヤー」を装備しているスケダーが2体いる。この強敵を倒すには、このポイントで「カリストN」を敵に撃ち込みつつ、敵が「スレイヤー」を撃ったらサイドステップですぐ右の壁に隠れるという方法で倒そう。時間はかかるが、この方法が確実かつ安全なのだ。彼らの残した「スレイヤー」はあとで使うため、しっかり回収しておこう。



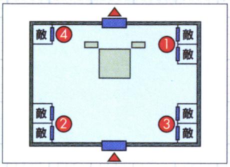
「スレイヤー」は弾速が遅いので、撃たれたらすぐにサイドステップすればかわせる。

POINT 6 聖地への扉を開けるために

このポイントにある祭壇の前に立つと、何か捧げ物を求められる。武器を装備してからBボタンを押し、祭壇に捧げものをしよう。この時点では「デバスター」の弾を使い切っているはずなので、捧げ物には「デバスター」が最適。捧げ物を受け取ってもらえると、橋の先の扉が開いて聖地に進めるようになる。それから聖地の内部へと進入すれば、任務Cは完了だ。

POINT 7 「スレイヤー」でエリート戦士を撃破

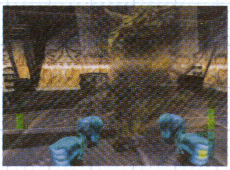
この部屋にはスケダーの培養カプセルが左右にあり、その中にいるエリート戦士7人を全滅させれば任務Dは完了だ。敵はカプセルの中から一体ずつ順番に出現する。正攻法で戦うと、左右から敵に襲われて危険なので、ここは先ほど入手した「スレイヤー」を使うのが安全な方法だ。下図の順番通りに「スレイヤー」を撃ち込めばOK。その威力の大きさゆえ、一撃でエリート戦士を倒すことができる。



迷うことなく順番に「スレイヤー」を撃ち込もう。爆風を利用して敵を倒すのだ。

POINT 8 スケダーキングの攻撃方法を把握しよう

いよいよスケダーキングとの決戦だ。キングの攻撃は「スレイヤー」と「スパイクローク」をまとっての直接攻撃、そしてザコ敵をけしかけるという計3パターン。「スレイヤー」と直接攻撃に対しては常にキングを視界に入れておき、キングが行動を起こしたらサイドステップで動き回り攻撃を回避すればOK。ザコ敵をけしかけてきた場合は、そのあいだキングはいっさい行動しないので、ザコ敵の始末に集中していい。とにかく、これらの攻撃をかわしやすいようにキングとの間合いを離しておくことが重要だ。



「スパイクローク」で姿を消して直接攻撃を仕掛けてくる。動き回ってかわそう。

スケダーキングの倒し方

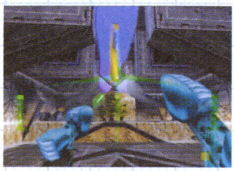
キングは堅固なシールドをまとっており、いくら攻撃しても倒すことはできない。しかし、ある程度攻撃を加えるとシールドの色が赤から緑に変わり、少しのあいだキングの動きが止まる。実は、このときキングの後ろにある尖塔に攻撃できるようになるのだ。尖塔は中央の尖塔(大)とその両側にある4本の尖塔(小)があり、尖塔(小)をすべて破壊すると中央の尖塔(大)を攻撃できるようになる。中央の尖塔を破壊すれば、この尖塔がキングの脳天に突き刺さり、キングを倒すことができるのだ。



まずは、ガンガン攻撃してキングにダメージを与え、ヤツの動きを止めるのだ。

「ダブル・フェニックス」メインで戦え

キングとの戦いでは隠し武器「ダブル・フェニクス」を使うといい。この武器の第2武器モード、「爆弾シェル」は威力が大きいからだ。キングの攻撃をかわしながらキングに弾を撃ち込み、ヤツのシールドが緑に変わったら狙いを尖塔に切り替える。キングの動きが止まっている時間は短いので、尖塔をある程度攻撃したら再びキングからの攻撃に備えること。あとはこれの繰り返しで尖塔を破壊していこう。



自動照準では尖塔を捉えてくれない。Rボタンで照準を出して狙いをつけよう。

ダブル・フェニクス

5本のうち、「Rトラッカ」に反応しなかった2本のオベリスクを「デバスター」の第2武器モード、「ウォールショット」で破壊しておく。エルビスが爆撃を終え、すべてのオベリスクが破壊されると、渓谷の入口に「ダブル・フェニクス」が出現する。この武器の第2武器モードの「爆弾シェル」は破壊力抜群なので、スケダーキングとの戦いで役立つ。



機能していないオベリスクを2本とも破壊すると、「ダブル・フェニクス」が手に入る。

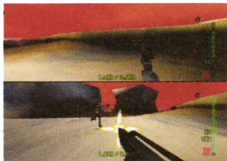
COLUMN

協力・敵対ミッション

ここではソロ・ミッションとは別の遊び方、「協力ミッション」と「敵対ミッション」について紹介しよう。これらのモードは最大でふたりまでしかプレイできないが、ひとりで任務をこなすソロ・ミッションや、みんなでワイワイ遊ぶ対戦とはまた違ったおもしろさが味わえる。

ミッションの遊び方はほかにもある!

ひとりでコツコツとソロ・ミッションをプレイするのもいいが、「たまにはほかの遊び方もしてみたい!」というプレイヤーにぴったりのゲームモードがある。それは、「協力ミッション」と「敵対ミッション」だ。これらはその名のとおり、ひとつのミッションを舞台にして仲間のエージェントと協力したり、敵味方に分かれて任務をこなしていくモードのこと。難しくて手が出せなかったミッションでも、仲間と協力して任務を進めればクリアしやすくなるし、さんざんプレイして「もう飽きちゃった」というミッションでも、敵味方に分かれて戦ったりすれば、ソロ・ミッションとは違った新鮮な感覚で楽しめるはずだ。



「敵対ミッション」では、ジョアンナ、敵側のキャラクターに分かれ、お互いの任務を阻止するのだ。

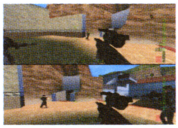


単独行動を旨とするエージェントも、仲間と一緒だと心強い。共に協力して任務を遂行しよう。

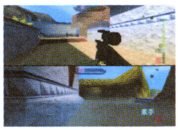
協力ミッション／仲間と力を合わせて任務をこなせ!

「協力ミッション」は、仲間のエージェントと力を合わせて任務を進めていくモード。協力者となる仲間の操作は、コンピュータが操作するシミュラントとプレイヤーの二通りが選べるので、プレイヤーがひとりでも協力プレイで遊ぶことは可能だ。なお、味方への攻撃のON／OFFを設定できるが、協力プレイを目指すならばもちろんOFFにしておこう。友だち同士でプレイしていた場合、仲間に攻撃を当ててしまうと固い友情にヒビが入ることも……。

ワンポイントアドバイス シミュラントには命令を出すことができる。クイックメニューを表示させたら、Zトリガーでメニューを切り替えよう。すると、命令を「恐れるな」「隠れろ」「ひかえめに」の3種類から選択できる。



ひとりの場合とは違い、ふたりがかりならば敵との戦闘が格段に楽になる。協力して敵を倒せ!

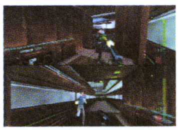


ひとりが倒されても、もう一方のプレイヤーの体力を分け与えて仲間を生き返らせることができる。

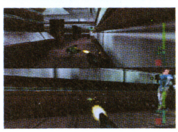
敵対ミッション／ザコ敵になって主人公を倒せ!

「敵対ミッション」は、ふたりのプレイヤーが敵と味方に別れて任務を遂行するというもの。ひとりはジョアンナになって通常どおり任務を進め、もうひとりがそれを阻止するザコ敵になる。そのままでは体力の少ないザコ敵側が圧倒的に不利だが、ハンディとしてザコ敵には何度倒されても復活できる特権がある。ジョアンナ側は、どのザコ敵をプレイヤーが操作しているのかわからないため、緊張感あふれるミッションになること間違いなし! だ。

ワンポイントアドバイス ザコ敵側プレイヤーは、ジョアンナの先手を取っていくことが重要。例えば、シールドが置いてある部屋で待ちかまえておいたり、任務達成のために必要な場所に先回りしておくのだ。



ザコ敵側プレイヤーは、何度でも復活できることを活かして、ジョアンナに特攻していく手も有効だ。



ジョアンナ側プレイヤーは、明らかにほかのヤツとは違う動きをするザコ敵を見かけたら要注意。

SPECIALMISSION 1▸▸▸4

SPECIAL 1 SPECIAL 2 SPECIAL 3 SPECIAL 4

MISSION

S-1

ミスター・ブロンド
MR. BLONDE'S REVENGE

スケダーの手先として悪事を働いてきたデータダイン社の最高責任者、カサンドラ。しかし度重なる失策により、ついにスケダーたちはカサンドラを見限った。彼女を捕らえるため、スケダーはデータダイン社に乗り込んだ。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：エレベーターに爆弾をセット	□	■	■
B：ボディガードリーダーを倒せ	□	□	■
C：カサンドラを連行せよ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

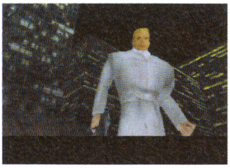
任務スタート

- □■■ 1階のロビー奥にある地下エレベーターに「スケダー爆弾」を仕掛ける（任務A完了）
- ■■■ エレベーターAに乗る
- □□■ エレベーターBに乗っているボディガードのリーダーを倒す（任務B完了）
- ■■■ エレベーターを降り、階段で22階へ
- ■■■ エレベーターBに乗り、23階へ
- ■■■ カサンドラのオフィスに侵入
- ■■■ カサンドラを武装解除する
- ■■■ カサンドラを屋上のヘリポートまで連れていく（任務C完了）

任務終了

スケダーになりきって人間どもを倒せ

このミッション「ミスター・ブロンド」は、すべてのミッションをエージェントレベルでクリアすると出現する。ちなみに、スペシャルミッションはソロ・ミッションの番外編とも言うべき位置づけになっており、この「ミスター・ブロンド」はちょうどミッション7とミッション8の間に当たるストーリーだ。任務内容はブロンドの男（正体はスケダー）を操り、データダイン社に乗り込んでカサンドラを捕まえるというもの。しかし、任務の数こそパーフェクトレベルで3つと少ないものの、敵の多さや強さなどは通常のミッションとほぼ同等。とくにスタート地点となる1階のロビーでは、15〜6人の女ガードマンたちがあたりを警備しており、任務Aを完了させるためにはこのなかを切り抜けなくてはならない。無事にここを乗り切っても21階、22階と大勢の敵が出現するので、やりごたえは十分だ。



今回のミッションは人類の敵、スケダーが変装したブロンド男を操作して任務をこなすというもの。

ワンポイントアドバイス

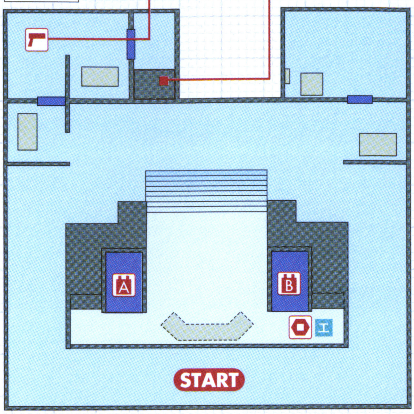
「ボムスパイ」で敵を巻き込め

とにかく1階の敵をどうやって処理するかがポイント。そこで、ミッションがスタートしたら「スパイクローク」を使って姿を消し、地下エレベーターの前まで移動しよう。地下エレベーター前に着いたら、「スパイクローク」を解除して「ボムスパイ」に切り替える。そして、コレを使って敵の注意を引き、敵がたくさん集まってきたところで「ボムスパイ」を爆発させれば、一気に敵の数を減らせる。

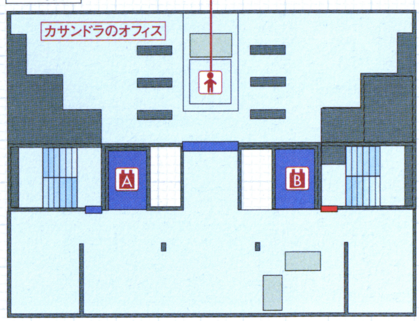


あまりジッとしていると敵に壊されてしまう。常に動き回ってたくさんの敵を誘い出すようにしよう。

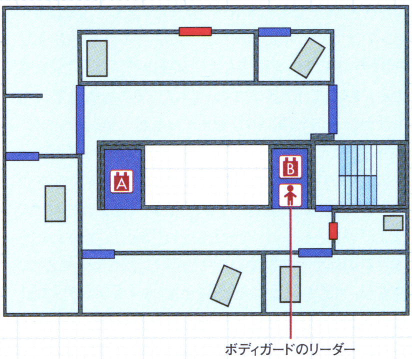
1階



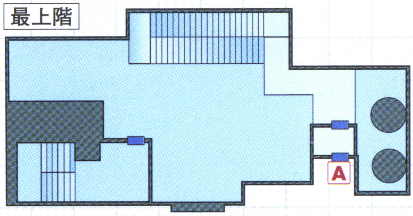
23階



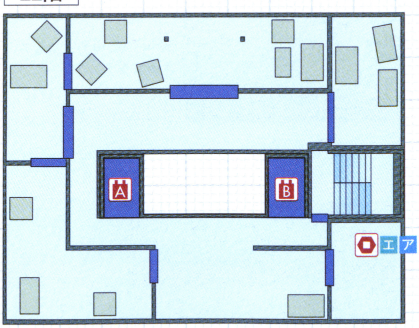
21階



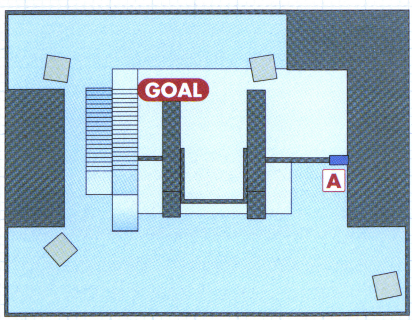
最上階



22階



屋上

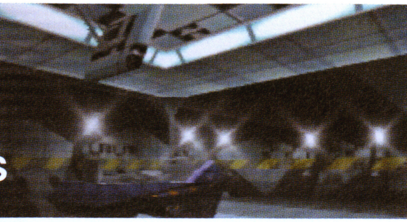


- 武器
- エレベーター
- 人間
- シールド
- エ エージェント用
- ア アドバンスト用
- パ パーフェクト用

SPECIAL 1 | SPECIAL 2 | SPECIAL 3 | SPECIAL 4

MISSION

S-2 マイアンSOS
MAIAN SOS



エリア51上空での墜落事故により、マイアンは研究所に捕らわれてしまった。事故の唯一の生存者であるエルビスは、マイアン大使のボディガードとしてその役目を全うするため、医学実験室からの脱出を試みる。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：敵の医学実験を阻止せよ	□	■	■
B：収容されたマイアン船を破壊	□	□	■
C：味方にSOSを送れ	■	■	■

フローチャート FLOWCHART

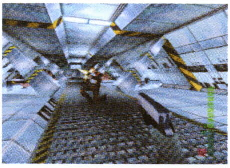
任務スタート

- ■■■ オペルームから出て、そばの机に置いてある「サイキックガン」を取る
- ■■■ オペルームの研究員に「サイキックガン」を撃ち、味方にする
- ■■■ 医学実験室2から脱出
- □■■ 医学実験室1に侵入
- □■■ マイアンが乗ったホバーベッドを破壊（任務A完了）
- ■■■ A地点から倉庫エリアに侵入
- □□■ 2階の格納庫でマイアン船を破壊（任務B完了）
- ■■■ 格納庫内のエレベーターで上へ
- ■■■ 秘密オフィスに入り、仕切り板を破壊
- ■■■ 端末を操作してSOSを送信する（任務C完了）

任務終了

敵との戦闘がポイント

「マイアンSOS」は、全ミッションをアドバンストレベルでクリアすると出現するスペシャルミッション。このミッションではマイアン種族のエルビスが主人公となり、エリア51の研究所内を探索して任務を遂行する。これまでのミッションで登場したエルビスは、敵の攻撃を受けてもなかなか倒れないタフガイだったが、この「マイアンSOS」ではなんと、エルビスの体力が始めから体力ゲージの3分の1程度しかない。これでは、敵の攻撃を2～3回受けるだけで致命傷となってしまう。さらに、エルビスは武器をひとつも持っていないので、敵を倒すために必要なものはすべて自給自足で調達しなくてはならない。ただし、このミッションに登場する「サイキックガン」は、弾に当たった相手を味方にできる特殊な武器。弾数は少ないが、コレをうまく使って戦闘を有利に運ぼう。



エルビスは体力が少ないものの体が小さく、敵の攻撃が当たりにくいのが不幸中の幸いだ。

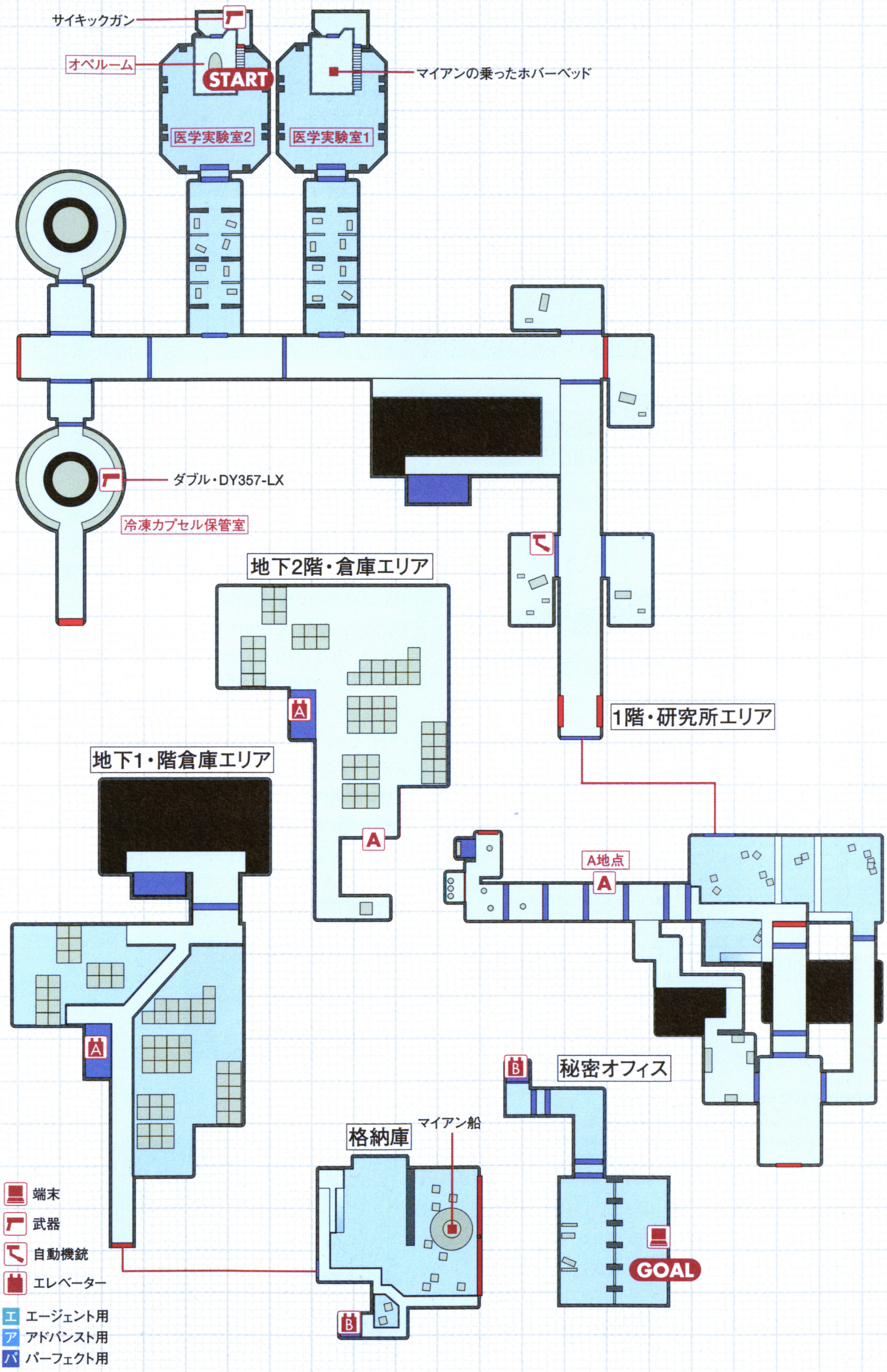
ワンポイントアドバイス

マイアン船を破壊せよ

任務Bを遂行するため格納庫内のマイアン船を破壊するのだが、このマイアン船は非常に耐久力が高い。このミッションでは敵の出現数が多く、コイツらを倒すのに弾薬のほとんどを使い切ってしまい、マイアン船を破壊する弾薬は残っていないはず。冷凍カプセル保管室にいる敵を倒して「DY357-LX」を入手しておき、これをマイアン船に撃ち込んで1発で破壊するのがオススメだ。



マイアン船を破壊すると、広範囲に爆風をまき散らす。距離を十分に取ってから銃弾を撃ち込もう。


サイキックガン
オペルーム
START
マイアンの乗ったホバーベッド
医学実験室2
医学実験室1
ダブル・DY357-LX
冷凍カプセル保管室
地下2階・倉庫エリア
1階・研究所エリア
地下1・階倉庫エリア
A
A地点
A
B
秘密オフィス
マイアン船
格納庫
B
GOAL
端末
武器
自動機銃
エレベーター
エ エージェント用
ア アドバンスト用
パ パーフェクト用

SPECIAL 1 SPECIAL 2 SPECIAL 3 SPECIAL 4

MISSION

S-3 WAR !

WAR!

ジョアンナの活躍によって、スケダーのキングは倒されたかに見えた。しかし、どうやらキングのクローンが神殿内にまだいるらしい。このままではスケダーの残党が再び力を取り戻してしまう。なんとしても倒さなくては!

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A:キングのクローンを倒せ	■	■	■
B:キングのクローン2号を倒せ	□	■	■
C:キングのクローン3号を倒せ	□	□	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

- ■■■ 壊れた壁から神殿内へ
- ■■■ 祭壇の前でキングのクローンと対決
- ■■■ キングのクローンを倒す(任務A完了)
- □■■ 神殿の聖地へ侵入
- □■■ 培養カプセルの部屋でキングのクローン2号と対決
- □■■ キングのクローン2号を倒す(任務B完了)
- □□■ 神殿の玉座でキングのクローン3号と対決
- □□■ キングのクローン3号を倒す(任務C完了)

任務終了

仲間と協力して、迫り来るスケダーを倒せ

「WAR!」は、全ミッションをパーフェクトレベルでクリアすると出現するミッション。プレイヤーはマイアン兵となり、仲間のマイアン軍兵士と共にスケダーの神殿内に侵入するのだ。神殿内からはスケダーのザコ敵が無限に出てくるため、敵が出なくなるまで戦おうとしてもきりがない。また、自軍の陣地にいるマイアンのリーダーが倒されると、任務失敗となってしまう。コンピュータが操作するマイアン兵たちは果敢に神殿内へと攻め込んでいくのだが、取り立てて強いわけではなく、たいてい進んでいく途中でスケダーにやられてしまう。とは言え、マイアン兵は倒されるたびに次々と新しい兵士がスタート地点からわき出てくる。そのため、待っていればそのうち彼らと合流できるはずだ。常に仲間と行動を共にし、彼らを援護してあげながら少しずつ進んでいこう。



大量のスケダーとひとりで戦うのは、至難のワザ。こうならないよう、必ず仲間と共に行動すること。

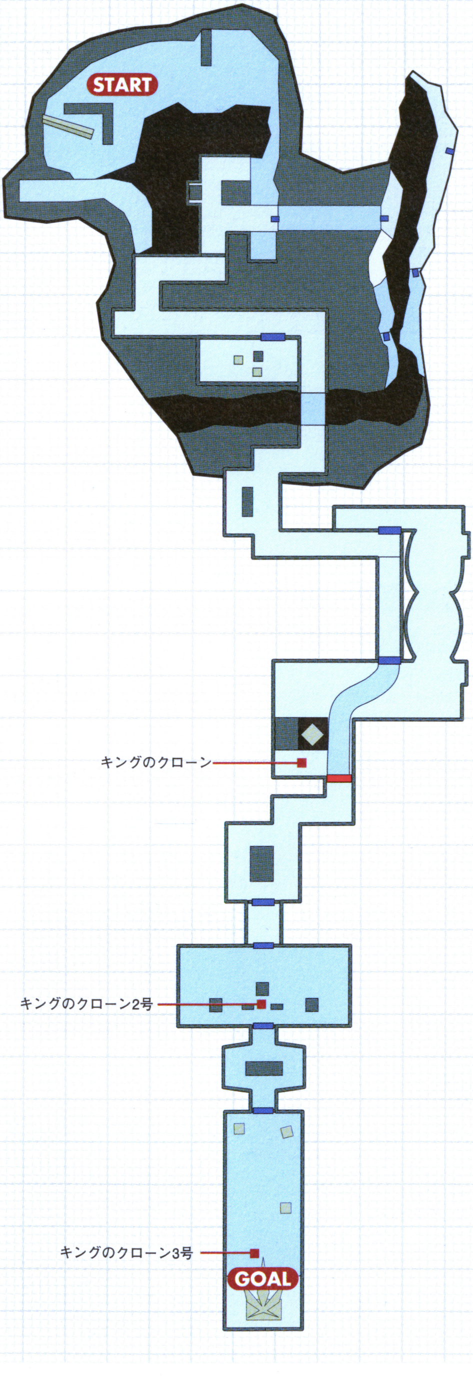
ワンポイントアドバイス

ひとりになったら味方を待て

ミッションスタート後、仲間と一緒に進めば途中までは楽に到達できるはず。しかし、神殿の内部ではスケダーどもがワラワラ出てくるため、前線で戦う仲間は次々に減っていくことだろう。しかし、仲間が全員倒されてしまってもやけにならず、ひとまずそこに踏みとどまろう。時間がたてば仲間は自軍の陣地からどんどん出現してくる。それまで曲がり角に身を隠しつつ持ちこたえるのだ。



このミッションでは、「フェニクス」を使うのがオススメ。「爆弾シェル」を敵に直撃させれば、1発で倒せる。


START
キングのクローン
キングのクローン2号
キングのクローン3号
GOAL

SPECIAL 1 SPECIAL 2 SPECIAL 3 SPECIAL 4

MISSION

S-4 決闘 THE DUEL

ジョアンナは、キャリントン協会で苛酷なトレーニングを受ける日々を送っていた。そして今日がテストの最終日。この訓練を無事に終えることができれば、ジョアンナは晴れて一人前のエージェントとなることができる。

任務 INSTRUCTIONS

	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
A：データダインの警備兵を倒せ	■	■	■
B：ジョナサンを倒せ	□	■	■
C：トレント・イーストンを倒せ	□	□	■

フローチャート FLOWCHART

任務スタート

■■■ データダインの警備兵を倒す（任務A完了）

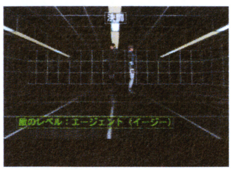
□■■ ジョナサンを倒す（任務B完了）

□□■ トレント・イーストンを倒す（任務C完了）

任務終了

西部劇風の一騎打ちで相手を倒せ！

スペシャルミッションの最後は「決闘」だ。これを出現させるには、射撃トレーニングですべての武器に星マークをつければOK。トレーニングの難易度はどれでもかまわない。このミッションの任務内容はいたって単純なもので、キャリントン協会内のトレーニングルームで敵シミュラントと対決するだけ。ただし、スタートの仕方がちょっと変わっていて、西部劇の決闘のように敵と背中合わせの状態からミッションが始まる。つまり、いかにすばやく振り返って攻撃できるかが問われるのだ。しかも、体力は始めからギリギリまで減らされており、1発でも攻撃を受ければそこで終わりという、緊張感たっぷりの一騎打ちを味わえる。このように「決闘」は通常のミッションとは違い、お手軽に遊べるのが嬉しいところ。ぜひ一度プレイしてみることをオススメする。

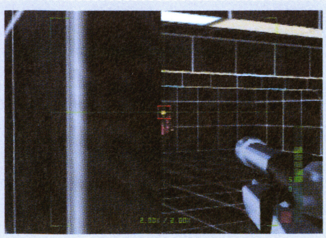


敵と背中合わせでスタート。西部劇の一騎打ちさながらの勝負だ。すぐに振り返って敵を倒せ！

ワンポイントアドバイス

壁に隠れて安全に敵を倒す

3人の敵がいるが、どれも対策はほぼ同じ。とりあえずミッションがスタートしたら、すぐに右へ移動して壁に隠れる。あとは壁から少しずつ身を出して、敵の一部が見えたら弾丸を撃ち込むという方法で安全に倒せる。ただし、例外はジョナサンで、コイツだけはなぜか始めから壁の向こうにいる。とは言え、ジョナサンの射撃はまったくこちらに当たらない。落ち着いて狙いを定めよう。



壁に隠れたら、サイドステップで少しずつ移動する。敵の姿がちょっとだけ見えたら射撃しよう。

COMBAT SIMULATOR

コンバット・シミュレータ



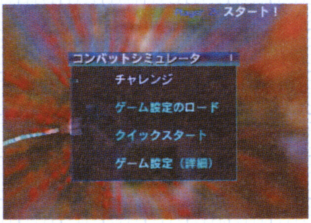
COMBAT SIMULATOR

コンバット・シミュレータについて

ひとりプレイ専用の「ソロ・ミッション」とはまた違った楽しみ方ができるのが「コンバット・シミュレータ」だ。ここからは「コンバット・シミュレータ」の内容とその遊び方について紹介していこう。

好みの設定に合わせて熱い対戦プレイを！

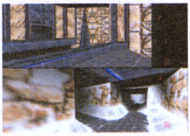
「コンバット・シミュレータ」とはいろいろな状況や条件を任意に設定して模擬戦闘を行なうというもの。使用する武器やアリーナ、はたまた登場する敵の強さなどを設定することができる。ひとりプレイはもちろん、コントローラをつなげれば最大で4人までの多人数プレイが可能だ。「コンバット・シミュレータ」では「チャレンジ」「ゲーム設定のロード」「クイックスタート」「ゲーム設定（詳細）」の4つのモードがある。それぞれのモードの内容については以下にまとめているので、ひと通り目を通しておこう。



目的に合わせ、4つのモードのなかから任意のモードを選択しよう。

チャレンジ

コンピューターを相手に戦うモード。全部で30のステージが用意されており、ステージごとにルールや出現する武器などがあらかじめ決められている。クリア条件（P.112参照）を満たすとステージクリアとなり、新しいステージが出現していく。ステージが進むに従って敵のレベルが上がり、クリアが難しくなるのだ。



チャレンジはひとりだけでなく、複数でのプレイも可能となっている。

ゲーム設定のロード

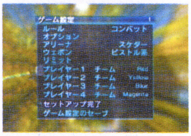
プレイヤー対プレイヤーで対戦するモードで、「プリセット」と呼ばれるデータを読み込んで対戦を行なう。「プリセット」とはルールやアリーナや武器などがあらかじめ決められているもので、全部で14種類ある。最初は5種類からしか選べないが、「チャレンジ」のステージをクリアするたびにその種類は増えていくのだ。



コントローラがひとつしか刺さっていない場合は、ひとりでプレイすることになる。

クイックスタート

あらかじめ用意されている対戦形式を選択し、プレイするモード。対戦形式には「プレイヤーのみ」「シミュラントとの個人戦」「プレイヤーのみのチーム戦」「プレイヤー対シミュラント」「味方シミュラント有り」の5つがある。「ゲーム設定（詳細）」で、いちいち細かい設定をするのが面倒くさいというプレイヤーはこちらを利用しよう。



プレイヤーどうしでチーム戦を行ないたい場合は「プレイヤーのみのチーム戦」を選ぼう。

ゲーム設定（詳細）

名称のとおり、ゲームに関する細かい設定を行なってプレイするモード。戦いのルールや場所に加え、ハンディなどといった非常に細かな項目まで設定することができる。こだわりをもって対戦したいプレイヤーには欠かせない、かゆいところにも手が届くモード。なお、設定した内容は保存しておくことができる。

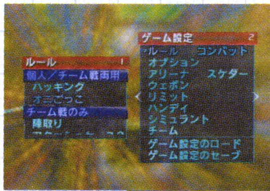


「ゲーム設定（詳細）」で設定できる項目は8つ。詳しくはP.109〜111を参照してほしい。

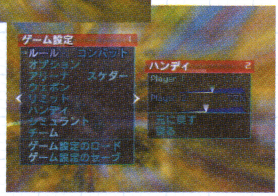
設定できる項目について知っておこう

「コンバット・シミュレータ」で選択できる4つのモードについては左ページで述べたとおり。そのうち「チャレンジ」と「ゲーム設定のロード」はルールなどの設定を変更できないが、そのほかの「クイックスタート」と「ゲーム設定（詳細）」に関しては設定を行なうことが可能となっている。ここではそれらで設定できる項目について紹介するので、内容を理解しておこう。

設定できる項目は「ルール」「オプション」「アリーナ」「ウェポン」「リミット」「ハンディ」「シミュラント」「チーム」の全部で8項目。なかでも勝敗の条件となる「ルール」はとくに重要。その内容を知らずにプレイすると、何を目指して戦えばいいのかわからなくなってしまう。そのほかの項目については何となく名称から判断できるが、ルールの内容についてはあらかじめ知っておき、ゲームをする際に戸惑うことがないようにしておこう。



ルールによっては、設定次第でゲーム内容がガラッと変わるものも。



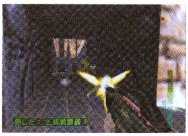
友だちどうしで腕に差がある場合も、ハンディキャップの設定が可能。

ルール RULE

ルールは「コンバット」「アタッシュケース1」「ハッキング」「オニごっこ」「陣取り」「アタッシュケース2」の全部で6種類から選択する。これらは個人戦またはチーム戦のどちらでも有効なものと、チーム戦のみ有効なもののふたつに分けられる。それぞれの内容と共に、個人戦とチーム戦のどちらで遊べるのかを確認しておこう。

コンバット（個人/チーム）

ただ単純に敵を倒していくという、いたってシンプルなルール。敵ひとりを倒すと1ポイント獲得でき、ポイント数の多いプレイヤーの勝利となる。チーム戦の場合は合計得点で順位を争うことになる。



敵味方を問わず、倒されたプレイヤーはすぐに復活できる。

アタッシュケース1（個人/チーム）

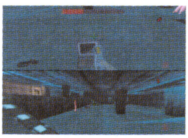
マップのどこかに落ちているアタッシュケースを見つけ、それを手に入れるというもの。30秒間アタッシュケースを持ち続ければ、1ポイント獲得となる。倒されなければポイントはどんどん加算されていく。



ケースを持つ敵を倒せば、その場にケースが落ちる。

ハッキング（個人/チーム戦）

マップ上に落ちている「データリンカ」を用い、どこかにあるコンピュータへのハッキングに成功すれば2ポイント獲得できる。マップ上にコンピュータと「データリンカ」は、ひとつずつ出現する。



いかに安全にハッキングできるかが、勝利へのカギとなる。

オニごっこ（個人/チーム戦）

プレイヤーのひとりがオニとなり、その他のプレイヤーが追いかけるというもの。60秒間オニが逃げ切れば1ポイントとなり、逆にオニを倒すことができれば2ポイント獲得することができる。



オニが倒れると、そのほかの誰かがオニとなる。

陣取り（チーム戦）

指定された陣地を取り合うもので、一定時間その場にいれば1ポイント獲得できる。陣地獲得の時間は「オプション」で任意に設定が可能だ。一度獲得した陣地はなくなり、新たな陣地が出現する。



陣取り中に陣地の外に出ると、カウントは最初からになる。

アタッシュケース2（チーム戦）

互いの陣地にあるアタッシュケースを奪い、自陣のアタッシュケースに重ねれば3ポイント獲得となる。ポイントを獲得したあとや、ケースを所持して倒された場合、アタッシュケースは元の場所に戻るのだ。



ケースを持つキャラクターを倒すと、もとの場所に復活する。

オプション OPTION

オプションで設定できる項目は以下の16項目。ONにしておくと役立つものからゲームバランスを左右するものまで、その効果はさまざま。下に設定をONにした場合の効果をまとめているので参照してほしい。なお、ルールによって設定できる項目が違ってくるので、ルールごとにどれが設定できるのかを確認しておこう。

一撃必殺	武器の威力を問わず、攻撃が当たった場合に一撃で死ぬ
スロー	「弱」にするとキャラクターの動きが遅くなり、「強」にすると動きがさらに遅くなる
高速移動	キャラクターの動きがすばやくなる
チームカラーバー	チームを表すカラーバーが、チームごとの色で表示される
レーダー無効	レーダーが無効になる
自動照準無効	自動照準が無効になる
敵を倒すと得点	敵を倒した場合、1点獲得できる
人の強調無効	人が目立たなくなる
アイテム強調無効	アイテムが目立たなくなる
ケースの強調	アタッシュケースが緑色になる
ターミナルの強調	コンピュータと「データリンカ」が緑色になる
ターゲットの強調	オニが緑色になる
レーダーに表示	レーダーにアタッシュケースまたはコンピュータまたは「データリンカ」またはオニの位置が表示される
陣のレーダー表示	陣地がレーダー上に表示される
陣の移動	陣地を固定せず、獲得するたびに場所が移動する
時間設定	陣地を獲得するまでの時間を10～120秒の間で設定できる

アリーナ ARENA

戦闘の舞台となる場所の選択が行なえる。選択できるアリーナは全部で16種類あり、チャレンジをクリアしていくごとにその種類が増えていく。コンバット・シミュレータではアリーナごとに、あらかじめ出現するアイテムの場所が決まっている。各アリーナに関してはP.120からマップを掲載しているので、どの場所にアイテムが出現するのか把握しておこう。

ウェポン WEPON

戦闘で使用する武器の選択が行なえる。武器はある程度の種類（セット）によって分けられており、武器単体と言うよりはそのセット（下記参照）を選ぶことになる。ただし、「カスタム」では自由にセットを組み変えることも可能だ。その場合はまず「カスタム」を選び、それからリストにある武器をチョイスしよう。

セット名	武器番号1	武器番号2	武器番号3	武器番号4	武器番号5	武器番号6
ピストル系	ファルコン2	MagSec4	フェニックス	Mauler	シールド	無効
機関銃系	ファルコン2	CMP150	ラップトップガン	AR34	シールド	無効
パワー系	MagSec4	DY357マグナム	ショットガン	RC-P120	シールド	無効
ファーサイト	フェニックス	サイクロン	カリストN	ファーサイト	シールド	無効
鎮静剤	ファルコン2	CMP150	ドラゴン	トランキライザ	シールド	無効
ヘビー系	Mauler	K7 Avenger	リーパー	Sドラゴン	シールド	無効
黄金銃	ファルコン2消音	手りゅう弾	CMP150	DY357-LX	シールド	無効
爆発系	デバスター	デバスター	Sドラゴン	Sドラゴン	シールド	無効
Gランチャ	MagSec4	CMP150	AR34	デバスター	シールド	無効
Rランチャ	Mauler	サイクロン	ドラゴン	Rランチャ	シールド	無効
センサー爆弾	MagSec4	ラップトップガン	K7 Avenger	センサー爆弾	シールド	無効
接近戦	時限爆弾	クロスボウ	時限爆弾	クロスボウ	シールド	無効
ランダム5	ランダムに5つの武器を選択					
ランダム	ランダムに武器を選択					
カスタム	プレイヤーが任意に武器を選択					

リミット LIMIT

戦闘でのリミット（制限）を設定することができる。リミットには「タイム」「個人得点」「合計得点」の3項目があり、「タイム」では制限時間を、「個人得点」ではクリア条件となる個人得点を、「合計得点」ではクリア条件となる合計得点を決めることができる。最初から設定されている内容を変更したい場合に活用しよう。

ハンディ HANDICAP

プレイヤーごとにハンディを設定することができる。ハンディは10%～1000%の間で設定することができ、数値が大きくなるほど体力が多くなっていく。プレイヤー間で腕の差が激しい場合や一撃で死ぬようなスリリングな設定にしたい場合に活用しよう。なお、初期設定では100%となっている。

シミュラント SIMULANT

戦闘に参加するシミュラント（コンピューターが操るキャラクター）の設定が行なえる。シミュラントは最大8人まで参加させることができ、さらにそのタイプも決められる。タイプは大きく「ノーマルタイプ」と「スペシャルタイプ」のふたつに分けられ、「ノーマルタイプ」は全6種類から、「スペシャルタイプ」は全12種類から選択できる。

ノーマルタイプ	新人タイプ	全シミュラントのなかで最も弱いので、ビギナーに最適
	弱タイプ	射撃の腕前もそれほどでもなく、思考レベルも低い
	並タイプ	弱タイプを強化した、普通のシミュラント
	強タイプ	並タイプを強化したシミュラントで、能力もそれなりに高い
	激タイプ	射撃の腕前もかなりのもので、思考レベルも高い
	闇タイプ	プロトタイプのサイボーグ。人間がベースとなっていないので、人間では不可能な動きをする

スペシャルタイプ	平和タイプ	ウェポンを探し歩き、見つけたウェポンはキープしてプレイヤーがゲットできないようにする
	防御タイプ	常にシールドを補充したがるシミュラント。そのステージにシールドがなければまったく無意味
	爆発タイプ	通常のピストルや自動小銃よりも、大きな爆発を起こすウェポンを好む
	神風タイプ	ターゲットを破壊すること以外は何も考えていない。非常に攻撃的なシミュラント
	素手タイプ	非武装コンバットになると素手で攻撃してくる
	悪役タイプ	再出現したプレイヤーや、弱いウェポンを持っていたり体力が減っているプレイヤーを狙ってくる
	軟弱タイプ	本当は戦いたくないらしく、逃げて生き残ろうとする。相手が弱そうなときだけ攻撃してくる
	正統タイプ	得点の多い相手を倒しに行く。自分の得点については、より獲得しようとする
	執念タイプ	一度ターゲットを決めると、ゲームが終わるまでずっと執念で追いかけてくる
	高速タイプ	スピードトレーニングを積んでいるため、動きがすばやい
	低速タイプ	通常の倍の強さを持つシールドを装備しているが、そのかわり動きが遅い
	反撃タイプ	自分を倒した相手のみを狙って攻撃してくる

チーム TEAM

「チーム戦ON」という項目を有効にすればチームに関する設定ができるようになり、戦闘に参加するプレイヤーの一覧が表示される。プレイヤーを選択すると8種類のチームカラーを選べるので、同じチームにしたいプレイヤーはチームカラーを合わせよう。また「オートチーム」の項目を選べば、コンピューターが勝手にチーム分けをしてくれる。

「個人設定」で自由にカスタマイズを

コンバット・シミュレータでは操作するキャラクターに関する設定が行なえる。その名もズバリ「個人設定」という項目だ。「ゲーム設定」の画面で3Dスティックの左右を押すことで「個人設定」の画面に移動できる。ここで設定できる項目は「ネーム」「キャラクター」「操作設定」「個人設定のオプション」「ステータス」の5つで、「個人設定のセーブ」を選択することにより、ゲームカセット（または拡張メモリーパック）にセーブできる。

- ネーム ― ■ プレイヤーの名前を設定できる。設定した名前はプレイ中、画面上に表示される
- キャラクター ― ■ キャラクターの服装や顔の設定を行なうことができる
- 操作設定 ― ■ 操作全般に関する設定を行なうことができる
- 個人設定のオプション ― ■ アイテムや人を目立たせたり、レーダー表示などの設定を行なうことができる
- ステータス ― ■ 現在のステータスやこれまでの戦績を確認することができる

CHALLENGE
チャレンジ

あらかじめ用意されたルールのもとで、敵と戦うのがチャレンジモードだ。ここではすべてのチャレンジの内容と、その攻略法について紹介していく。クリアできないというプレイヤーは、ぜひとも参考にしてほしい。

真の「パーフェクトダーク」にキミはなれるか?

チャレンジはその名のとおり、まさに挑戦するモードのこと。あらかじめ用意されているステージをクリアしていき、最終的に全30面をクリアすればコンプリートとなる。始めの方は出現する敵も弱く、テクニックを駆使しなくても勝つことはできる。ただし後半に進むに従って敵の強さは半端ではなくなってくるのだ。なお、ここからは全30ステージの内容と出現するマップ(P.120〜128)を紹介している。マップには出現するウェポンの場所と弾丸の位置も表示してあり、これらを把握しておくことが勝利への近道となる。



チャレンジごとにルールは異なる。始めるまえに確認しておこう。

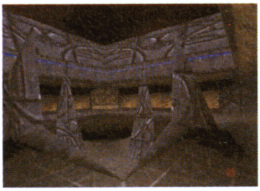
CHALLENGE 01 レーダーを頼りに敵を追いかけよう (対応マップ:P.120)

アリーナ	スケダー
ルール	コンバット
制限時間	5分
目標合計得点	4ポイント

ウェポン

1 ファルコン2	2 CMP150
3 Sライフル	4 DY357マグナム
5 ドラゴン	6 ——

チャレンジ1は、シミュラントのなかで最も弱い新人タイプひとりと戦うというシンプルなもの。この新人タイプは射撃能力が非常に低いので、接近してもこちらに攻撃が当たることが少ない。そのため、正面から攻撃を仕掛けるだけで簡単に倒せてしまう。ちなみに、敵を1体倒すと1ポイントとなる。チャレンジに共通して言えることだが、倒した敵は復活するので、制限時間5分以内に合計4回敵を倒せば4ポイント獲得でクリアだ。



後半のチャレンジにも多く登場するアリーナなので、ここで地形を覚えておこう。

CHALLENGE 02 「Rランチャ」の爆風に注意! (対応マップ:P.124)

アリーナ	エリア52
ルール	コンバット
制限時間	5分
目標合計得点	6ポイント

ウェポン

1 ファルコン2	2 サイクロン
3 ドラゴン	4 Rランチャ
5 ——	6 ——

チャレンジ1と同じく、能力の低い新人タイプのシミュラントひとりと戦闘を行なう。このアリーナでは「Rランチャ」が登場する。この武器には直撃してしまうと一撃で倒されてしまうほどの威力があり、たとえ直撃を避けたとしても爆風でかなりのダメージを受けてしまう。たとえ射撃能力が低い新人タイプが相手と言えども、これでダメージを受けてしまう危険があるため、油断は禁物だ。爆風に巻き込まれないよう、遠い間合いから敵を攻撃しよう。



敵が「Rランチャ」を持っているなら、「ドラゴン」などの連射系武器で応戦しよう。

CHALLENGE 03 上下方向からの攻撃に注意しよう

(対応マップ:P.120)

アリーナ	パイプ
ルール	コンバット
制限時間	5分
目標合計得点	8ポイント

ウェポン

1 MagSec4	2 CMP150
3 時限爆弾	4 ドラゴン
5 AR34	6 ——

今度は、新人タイプのシミュラントふたりを相手にするハンディ戦。とは言え敵の能力はまえのミッション同様に低く、とくに問題なく倒すことができるはずだ。ただし、マップ全体が4階層から成り立っているため、上の階から降りてきた敵と鉢合わせしたり、上下方向から攻撃を受ける危険もある。ここではレーダーをよく見ておき、常に敵の位置を把握しておくことが重要だ。敵との高低差もアイコンから判断できるので、その形にも注意しておこう。


道幅が狭い場所が多いので、通路に「時限爆弾」を仕掛けておくのもいい。

CHALLENGE 04 武器を入手し、陣取りへ向かおう

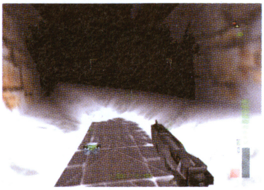
(対応マップ:P.120)

アリーナ	スケダー
ルール	陣取り
制限時間	10分
目標合計得点	4ポイント

ウェポン

1 MagSec4	2 CMP150
3 ドラゴン	4 K7 Avenger
5 シールド	6 ——

このチャレンジのルールは陣取りとなっており、合計4ポイント獲得すればこのチャレンジはクリアだ。敵も当然、陣地を取りにやってくるが、戦闘に関して言えば、武器さえ持っていればまず負けないレベル。しかも、敵はこちらを攻撃するより陣地に向かう方を優先するため、敵が積極的に攻撃を仕掛けてくることは少ない。ただし、道に迷ってしまって敵に陣地を奪われることだけは避けたい。マップを把握しているかどうかが、攻略のカギとなる。


袋小路になっている陣地にはシールドが落ちている。ぜひ入手しておこう。

CHALLENGE 05 「ファーサイト」を取れば勝ち

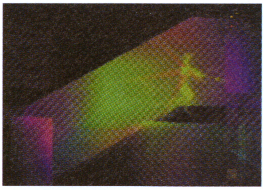
(対応マップ:P.128)

アリーナ	遺跡
ルール	コンバット
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 サイクロン	2 手りゅう弾
3 AR34	4 ファーサイト
5 シールド	6 ——

ここでは「ファーサイト」が登場する。壁などの障害物を貫通して攻撃できるこの武器は、非常に強力で、これさえ取ってしまえば勝ったも同然。「ファーサイト」を第2武器モード、「サーチ」に切り替えRボタンで照準を出せば、あとは自動的に敵を照準内に収めてくれる。敵は動き回っているため、発射から着弾までのタイムラグを計算に入れて、敵の一歩先に狙いを定めて撃とう。弾が敵に当たりさえすれば必ず倒せるので、体のどこを狙ってもOKだ。


とにかく「ファーサイト」が最重要。マップで出現場所をチェックしておこう。

CHALLENGE 06 逃げ回るのではなく、待ち伏せしろ!

(対応マップ:P.124)

アリーナ	エリア52
ルール	アタッシュケース1
制限時間	10分
目標合計得点	6ポイント

ウェポン

1 CMP150	2 DY357マグナム
3 ショットガン	4 K7 Avenger
5 シールド	6 ——

ルールはアタッシュケース1で「アタッシュケース」を一定時間持ち続ければ1ポイント獲得、合計6ポイントでクリアとなる。敵が4人も登場するため「アタッシュケース」を持っている場合、敵に囲まれ危険な状況になってしまうことが多い。このような状況を避けるためには、敵の出現方向を限定できる場所に陣取ることが重要。監視台の上やシャッターのついた部屋の中など、入口がひとつしかない場所で待ち伏せすれば、敵に対処しやすい。

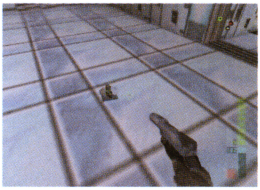

監視台に上ぼり、追っ手を待ち伏せ。レーダーをよく見て敵の接近を察知しよう。

CHALLENGE 07 行動はレーダーを見ながら慎重に

(対応マップ:P.122)

アリーナ	倉庫
ルール	陣取り
制限時間	10分
目標合計得点	5ポイント
ウェポン	
1 ファルコン2消音	2 MagSec4
3 サイクロン	4 手りゅう弾
5 シールド	6 ——

チャレンジ4の陣取りルールに、どんな武器でも一撃で倒されてしまうというルールが加わった、常に死の危険がある過酷なステージだ。とにかくすばやく行動して、先に陣地を取ってしまうことがクリアへのカギとなる。そして、陣地では敵の動きをレーダーで観察し、敵が姿を見せた瞬間を迎撃するという形を取るのがオススメだ。威力がなくても一撃必殺なので、武器はなるべく連射性能の優れたものを選択し、弾をバラまいて命中率を上げよう。



一撃死を逃れるには、シールドを取るしかない。場所を覚えて絶対に入手しておこう。

CHALLENGE 08 敵の動きに合わせて攻防を切り替えよう

(対応マップ:P.120)

アリーナ	スケダー
ルール	アタッシュケース2
制限時間	10分
目標合計得点	9ポイント
ウェポン	
1 MagSec4	2 K7 Avenger
3 ショットガン	4 Sドラゴン
5 シールド	6 ——

敵陣にある「アタッシュケース」を取り、それから自陣にある「アタッシュケース」に触れれば得点が3ポイント加算されるルール。そのため、敵に合わせた攻防の切り替えが必要になる。まずは、敵のアタッシュケースを奪いに行き、自分の陣地に戻って得点をゲットしよう。その際、敵が自分の陣地の近くにいるならば、待ち伏せて防御するのが肝心。首尾良く敵を倒したら敵陣へ向かい、再び「アタッシュケース」を奪うというパターンがオススメだ。



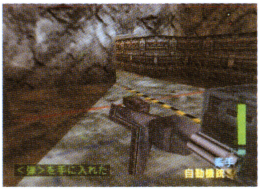
ウェポンは「Sドラゴン」が◎。第2武器モードの「Gランチャ」で敵を圧倒しよう。

CHALLENGE 09 「ラップトップガン」を活用せよ

(対応マップ:P.121)

アリーナ	鉱山基地
ルール	コンバット
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント
ウェポン	
1 ファルコン2	2 DY357マグナム
3 時限爆弾	4 ラップトップガン
5 ファーサイト	6 ——

ルール自体は単純なコンバットなのだが、どんな武器でも一撃で倒されてしまうという、一撃必殺ルールが追加されている。このチャレンジのポイントは、「ラップトップガン」の活用法だ。この武器の第2武器モードである「自動機銃」を部屋の入口に設置しておけば、敵を自動で迎撃してくれるので簡単にクリアできる。ただし、「自動機銃」はひとつずつしか設置できない。新たに設置すると、先に設置したものはなくなってしまうので覚えておこう。



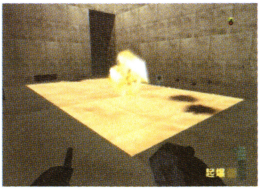
「自動機銃」にも弾数制限があるので、一度使用したらすぐに次を設置するように。

CHALLENGE 10 パソコンの前で待ち伏せだ!

(対応マップ:P.126)

アリーナ	寺院
ルール	ハッキング
制限時間	10分
目標合計得点	3ポイント
ウェポン	
1 CMP150	2 サイクロン
3 リモート爆弾	4 AR34
5 シールド	6 ——

このチャレンジはハッキングに成功すると2ポイントを得ることができるというルール。ハッキングには約20秒かかり、このあいだは無防備な状態となってしまう。ここでは、いかにして安全にハッキングできるかが課題となる。まず「データリンカ」を入手したら、パソコンのある部屋で敵を待ち伏せしよう。そしてやって来た敵を迎撃してからハッキングを行うのだ。そうすれば、敵が復活してこちらに来るまでのあいだにハッキングを完了させることができる。



待ち伏せには「リモート爆弾」がオススメ。通路に設置して、敵が来たら爆破しよう。

CHALLENGE 11 シールドの入手がカギ

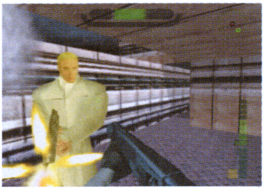
（対応マップ：P.128）

アリーナ	遺跡
ルール	陣取り
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 MagSec4	2 トランキライザ
3 ショットガン	4 K7 Avenger
5 シールド	6 ——

強タイプのシミュラントが相手なので、かなり手強いチャレンジ。ここでのポイントは、シールドの確保とその位置の把握だ。シールドがないと、敵と戦うのはかなり無謀だと言える。まずはシールドの出現位置を覚え、入手してから陣取りに向かおう。なお、敵もシールドを所持している可能性が高いので、使用する武器は「K7 Avenger」のような連射性能に優れていて、敵のシールドをすばやく撃ち破れるようなものがいい。


敵は非常に狙いが正確。シールドを持っていないと、撃ち合いに勝つのは難しい。

CHALLENGE 12 第1階層の中央フロアを陣取ろう

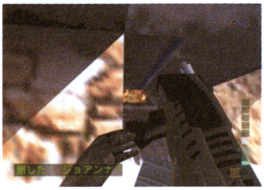
（対応マップ：P.120）

アリーナ	スケダー
ルール	コンバット
制限時間	10分
目標合計得点	3ポイント

ウェポン

1 ファルコン2望遠	2 Sライフル
3 ショットガン	4 Sドラゴン
5 シールド	6 ——

ルールは単なるコンバットだが、すべての動きが遅くなるスローモーションが追加されており、狙いが定めやすくなっている。普段は命中精度の低い「Gランチャ」のような武器でも、かなり正確な射撃が望める。まずは1階層の中央フロアで「Sドラゴン」を入手しよう。それからレーダーで敵の動きを確認しつつ、向かってくる敵を迎え撃てば簡単にクリアすることができる。ちなみに、上の階層から突然敵が降りてくる場合もあるので注意しておこう。


「Gランチャ」の弾が切れたら壁に隠れ、リロードが完了したら攻撃を再開しよう。

CHALLENGE 13 「ラップトップガン」を渡り廊下に配置

（対応マップ：P.121）

アリーナ	G5ビル
ルール	コンバット
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 ファルコン2消音	2 トランキライザ
3 ラップトップガン	4 手りゅう弾
5 リーパー	6 ——

このチャレンジで登場するシミュラントは、射撃能力が高く、正面から戦うのは危険極まりない。そこで便利なのがチャレンジ9でも紹介した「ラップトップガン」だ。この武器の第2モードである「自動機銃」をメインフロアの中央に位置する渡り廊下の真ん中に設置しておこう。そうすれば敵が上の渡り廊下を渡る瞬間を狙い撃つことが可能だ。「ラップトップガン」が入手できない場合は、命中精度が高い「ファルコン2消音」などがオススメ。


通路を通るときは、必ずサイドステップを駆使して敵の不意打ちに備えておこう。

CHALLENGE 14 敵陣で「スパイクローク」を活用

（対応マップ：P.124）

アリーナ	エリア52
ルール	アタッシュケース2
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 サイクロン	2 Sドラゴン
3 K7 Avenger	4 ファーサイト
5 スパイクローク	6 ——

敵シミュラントふたりとアタッシュケース2のルールで戦うこのチャレンジでは、初登場する「スパイクローク」の活用法がコツ。「スパイクローク」は使用すると、一定時間姿を消すことができるアイテム。まずは「スパイクローク」を手に入れ、姿を消してから「アタッシュケース」を奪いに行こう。「アタッシュケース」を入手したら、あとは自分の陣地に戻ればOK。ちなみに、敵が「スパイクローク」を使用しているときは、レーダーに映らないので要注意だ。


「スパイクローク」の効果時間は1分足らず。敵の目前で切れてしまわないように注意。

CHALLENGE 15 真正面から戦うのは危険！

（対応マップ：P.123）

アリーナ	グリッド
ルール	アタッシュケース1
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント
ウェポン	
1 MagSec4	2 ドラゴン
3 ショットガン	4 デバスター
5 シールド	6 ——

敵は「デバスター」を主に使ってくるため、正面から戦うのは非常に危険だ。そこで、自分も同じく「デバスター」を使用する。このとき使用するのは第2武器モードの「ウォールショット」。これで撃った弾は壁にくっつく性質があるので、敵が来る方向に撃っておけば真正面から戦わなくても敵を倒せることが多い。なお、「アタッシュケース」を確保したら2階を拠点にして戦おう。ここならば敵が来る方向が特定しやすく「デバスター」の弾薬も補充しやすい。



エレベーター内は敵に狙われやすいうえ攻撃をかわしにくい。乗らない方が安全だ。

CHALLENGE 16 「センサー爆弾」で罠を仕掛けよう

（対応マップ：P.128）

アリーナ	工場
ルール	コンバット
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント
ウェポン	
1 ファルコン2	2 K7 Avenger
3 Sドラゴン	4 センサー爆弾
5 シールド	6 ——

このステージはレーダーがないことに加えて敵の能力が高く、普通に戦うとかなり不利。そこで、「センサー爆弾」を通路などに仕掛けておき、敵を待ち伏せする作戦がオススメ。ただし、敵は必ずシールドを着ているため、耐久力がかなり高い。一度爆発に巻き込んだくらいでは倒れず、爆風をくぐり抜けてくることも多い。そうなると敵と正面から対峙することになり、非常に危険だ。念のため壁や床など数カ所に爆弾を設置しておこう。



「センサー爆弾」を周囲に仕掛けておく。あとは敵が引っかかるのを待つだけだ。

CHALLENGE 17 敵の「スレイヤー」には注意しよう

（対応マップ：P.126）

アリーナ	寺院
ルール	陣取り
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント
ウェポン	
1 DY357マグナム	2 AR34
3 リーパー	4 スレイヤー
5 シールド	6 ——

陣取りのルールを1対1で行なうチャレンジだが、このチャレンジで登場する「スレイヤー」という武器が曲者だ。「スレイヤー」の第2武器モードの「ロケットカメラ」は弾道を任意に変えることができるため、敵がそばにいなくても、思わぬ角度から狙われることがある。とくに陣取りをしている最中などは、狙われやすいので、常に入口付近に気を配り、発射音にも注意しておこう。できれば「リーパー」を所持して迎撃するという方法を取りたいところだ。



敵に陣地を先に取らせておき、「スレイヤー」で遠くから倒すというのも有効だ。

CHALLENGE 18 「ラップトップガン」の入手が最優先

（対応マップ：P.126）

アリーナ	別荘
ルール	陣取り
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント
ウェポン	
1 ファルコン2	2 フェニクス
3 トランキライザ	4 ラップトップガン
5 シールド	6 スパイクローク

ここで登場する激タイプのシミュラントはかなりの強敵。しかも2体も存在するので正面から戦っても勝てる見込みは少ない。そこで、まずは「ラップトップガン」を入手しよう。自動機銃にして陣地に置いておけば、ほぼ確実に敵を撃退できる。さらにスパイクロークがあれば、「ラップトップガン」が設置してある陣地で、身を隠しながら安全に陣取りができる。戦うまえには必ず「ラップトップガン」を入手し、正面から挑むのは避けるようにしよう。



「ラップトップガン」はここでも必要不可欠。出現する位置は必ず覚えておくこと。

CHALLENGE 19 「ブーストピル」で戦いを有利に進めよう

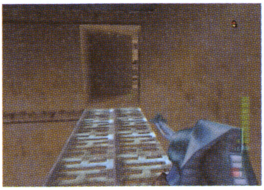
(対応マップ:P.121)

アリーナ	G5ビル
ルール	コンバット
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 CMP150	2 ショットガン
3 Rランチャ	4 ファーサイト
5 シールド	6 ブーストピル

狭いG5ビルの中で強タイプのシミュラントふたりとハンディ戦となるが、「ブーストピル」を使用すると、案外簡単にクリアできてしまう。この「ブーストピル」は服用すると、画面の動き全体がスローになる。これを使えばチャレンジ12と同じく「Rランチャ」などで敵を狙いやすくなるので、入手したら絶対に使用するように。ちなみに「ブーストピル」の効果は20秒くらいしか持たない。確実に入手するために出現場所を覚えておき、常に補充しよう。



中央の渡り廊下を通るときは一気に駆け抜け、敵からの攻撃を受けないように。

CHALLENGE 20 敵の行動パターンを見切ろう

(対応マップ:P.122)

アリーナ	下水施設
ルール	コンバット
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 Mauler	2 ファルコン2
3 MagSec4	4 DY357マグナム
5 シールド	6 ——

一撃必殺のルールで、強タイプシミュラントが相手。さらに、このステージでは味方のシミュラントが登場する。この味方が倒されると、敵に1ポイント加算されてしまう。とは言え、味方は勝手に敵と戦ってくれるので、放っておいてもいい。肝心の敵はシールドを装備していることが多く、まともに戦っても勝ち目は少ない。しかし、実はこの敵は最上階にあるシールドを取りに来る。この場所で待ち伏せていれば簡単に迎撃することができるのだ。



オススメ武器は「ファルコン2」。できれば「ダブル」にして命中精度を高めておきたい。

CHALLENGE 21 ハッキング中の敵を狙え！

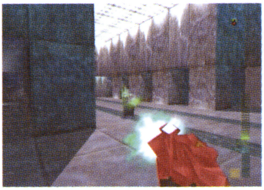
(対応マップ:P.123)

アリーナ	グリッド
ルール	ハッキング
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 Mauler	2 リーパー
3 ショットガン	4 カリストN
5 スパイクロ	6 ——

このチャレンジはハッキングでポイントを稼ぐというルール。しかし、強タイプのシミュラントは手強く、ハッキング中の無防備な状態をどうにかする必要がある。そのため、まずは「データリンカ」よりも、「スパイクローク」の入手を優先しよう。データリンカに関してはハッキング中の敵を倒し、その敵から奪えば問題はない。そして「スパイクローク」を使い、安全にハッキングすればOK。ちなみに、1回のハッキングには20秒ほどかかることを覚えておこう。



ハッキング中の敵も無防備なので、さっさと倒して「データリンカ」を回収しよう。

CHALLENGE 22 コンテナの部屋で待ち伏せしよう

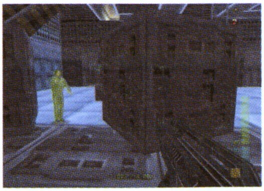
(対応マップ:P.124)

アリーナ	基地
ルール	アタッシュケース1
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 ファルコン2	2 Sライフル
3 クロスボウ	4 K7 Avenger
5 シールド	6 ——

一撃必殺のうえに敵がふたりということで、かなり苦戦するチャレンジとなる。しかし、「アタッシュケース」を奪取した時点で、連射性能の高い「K7 Avenger」を持っていれば、クリアは可能だ。ここでのポイントは、コンテナのある場所で敵を迎撃するというところにある。コンテナ群の中央からならば、隙間から2カ所ある入口を両方見通すことができるため、敵の出現方向がわかるはずだ。あとは、この場所で入ってくる敵を迎撃し続ければOK。



待ち伏せる場所はコンテナ群の中央。ここからならば敵の動きを把握できるのだ。

CHALLENGE 23 敵が来る通路に「手りゅう弾」を投げ込め！

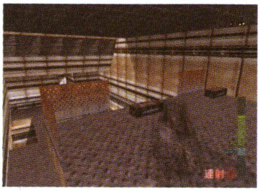
(対応マップ:P.128)

アリーナ	遺跡
ルール	コンバット
制限時間	10分
目標合計得点	2ポイント

ウェポン

1 MagSec4	2 手りゅう弾
3 ラップトップガン	4 RC-P120
5 シールド	6 ブーストピル

チャレンジ12と同じく、スローモーション状態でコンバットを行なうステージだが、相手は強タイプのシミュラントがふたりとなっている。このふたりを倒せばクリアとなるが、なかなか一筋縄ではいかない。戦法としては、レーダーで敵の動きを見つつ、敵が通ると思われる通路に「手りゅう弾」の第2武器モード、「センサーピンボール」を投げるというのがかなり効果的。センサー式なので、敵が弾の近くに来ると自動的に反応し、爆発してくれるのだ。



通常は「RC-P120」の第2モード、「スパイクローク」で隠れているのが常套手段。

CHALLENGE 24 攻撃は最大の防御となる

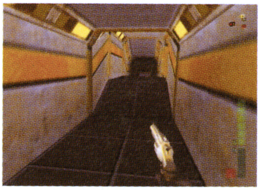
(対応マップ:P.125)

アリーナ	パビリオン
ルール	アタッシュケース2
制限時間	なし
目標合計得点	9ポイント

ウェポン

1 CMP150	2 トランキライザ
3 デバスター	4 Sドラゴン
5 DY357-LX	6 ——

アタッシュケース2のルールで行なわれるチャレンジ。敵は4人とかなり多く、それだけに自軍の「アタッシュケース」が奪われやすい。だが、そんなことは気にせず、敵の「アタッシュケース」を奪うことに専念しよう。敵のケースを奪ってしまえば、自軍のケースが敵の手に渡ったとしても、決してポイントには結びつくことはないからだ。敵陣で自軍のケースを持った敵が現われるの待ち、この敵を倒してから自軍に戻ってポイントを取ればいい。



ここではシールドがないので、命中精度の高い「DY357-LX」をおもに使っていこう。

CHALLENGE 25 スパイクロークに気をつければ問題なし

(対応マップ:P.121)

アリーナ	鉱山基地
ルール	コンバット
制限時間	3分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 Mauler	2 Nボム
3 K7 Avenger	4 ファーサイト
5 スパイクローク	6 ——

ふたりの激タイプシミュラントと戦うため、なかなか難しいチャレンジだ。ただ、敵のメインウェポンは連射性能に欠ける「ファーサイト」で、そこにつけ入るスキがある。こちらは「K7 Avenger」を使い、敵がリロードしているときに連射の速さで圧倒してしまおう。また、敵は「スパイクローク」を必ず使用してくる。敵の動きにはよく注意しておき、とくに広い場所では「ファーサイト」で狙撃されないよう、レーダーをチェックしながら気をつけて行動すること。



リフトに乗って一番上の階層に上ぼり、ここで待ち伏せするといい。

CHALLENGE 26 マップの把握と敵を仕留める腕が必要

(対応マップ:P.123)

アリーナ	神殿
ルール	陣取り
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 ファルコン2	2 Mauler
3 サイクロン	4 ラップトップガン
5 リーパー	6 ——

ここでは陣取りを行なうが、敵はふたりいて、数的に不利なのは否めない。しかもシールドが出現せず、敵と交戦したらほぼ一撃で倒されてしまうと考えていい。ヤツラに対抗するには「Mauler」の「チャージアップ」がオススメ。これならば敵を一撃で倒せるうえに、命中率も申し分ないからだ。これに加えて「ラップトップガン」の「自動機銃」を通路に設置し、敵陣へ侵入する際のリスクを最小限に抑えよう。この積み重ねでいけばクリアは近い。



マップが複雑な構造をしている。陣取りを行なうべき場所をしっかりと把握しよう。

CHALLENGE 27 シールドを入手して待ち伏せ

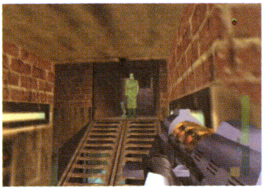
(対応マップ:P.122)

アリーナ	下水施設
ルール	ハッキング
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 ファルコン2	2 MagSec4
3 CMP150	4 Rランチャ
5 シールド	6 ——

まずはシールドの入手を最優先としよう。そして敵がデータリンカを入手しているならば、ハッキング中の無防備な状態を攻撃し、その敵から「データリンカ」を奪うこと。敵はシールドを装備している場合が多いが、「Rランチャ」を使えば確実に倒すことができるはず。また、自分の合計得点が敵のそれを上回っているならば、「データリンカ」を入手した敵がハッキングしに来るのをPCのところで待ち伏せして倒し、時間切れを狙うのもいい。


チャレンジ20と違い、敵はシールドよりも「データリンカ」の入手を優先する。

CHALLENGE 28 「アタッシュケース」を守っている敵を倒せ

(対応マップ:P.126)

アリーナ	別荘
ルール	アタッシュケース2
制限時間	10分
目標合計得点	9ポイント

ウェポン

1 ファルコン2	2 ファルコン2消音
3 DY357マグナム	4 AR34
5 ショットガン	6 ——

ここに登場するふたりのシミュラントは、攻めと守りのふた手に完全に分かれている。正面から「アタッシュケース」を奪いに行っても、あっというまに倒されてしまう。そのため、物陰に身を隠しつつ射撃しよう。ただし、体の一部が少しでも壁から出ていると狙撃されるので、右手のみを出すなどの工夫が必要だ。敵はスタート時に武器を回収しに行くので、そのあいだ敵陣が無防備になる。そのときが「アタッシュケース」を奪う絶好のチャンスだ。


「アタッシュケース」を奪いに来る敵は無視してOK。攻撃されても強引に通り過ぎよう。

CHALLENGE 29 いかに効率よく敵を倒すかが問題

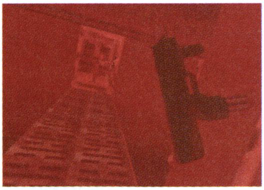
(対応マップ:P.121)

アリーナ	G5ビル
ルール	コンバット
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

1 ファルコン2	2 サイクロン
3 DY357マグナム	4 CMP150
5 ドラゴン	6 ——

単なるコンバットだが、登場する敵が恐ろしく強い。またシールドが出現しないので、敵との撃ち合いによる体力の消耗をどれだけ抑えられるかが、攻略のポイントとなる。とりあえずは「DY357マグナム」を2丁持つなどして、いかに敵を効率よく倒すかを目標にしよう。「ドラゴン」の第2武器モード、「センサー爆弾」を使うのも有効だ。爆発による攻撃は敵に大ダメージを負わすことができる。「ドラゴン」だけは場所を覚えて必ず入手しておこう。


広い空間に出ると、敵を確認できないような位置からでも狙撃されるので注意。

CHALLENGE 30 ギリギリの角度から狙撃せよ

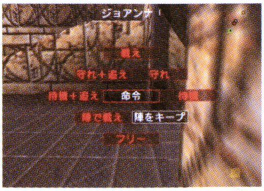
(対応マップ:P.120)

アリーナ	スケダー
ルール	陣取り
制限時間	10分
目標合計得点	10ポイント

ウェポン

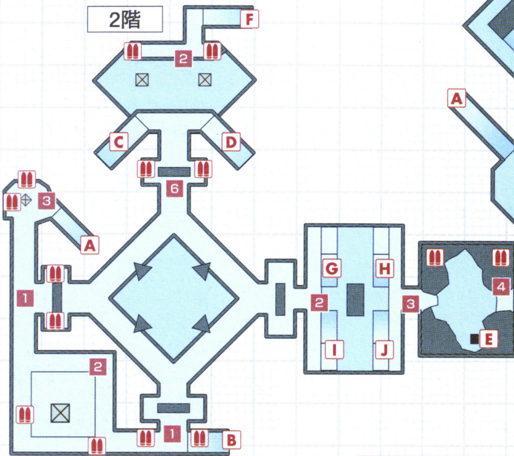
1 ファルコン2	2 ファルコン2望遠
3 MagSec4	4 Mauler
5 DY357マグナム	6 ——

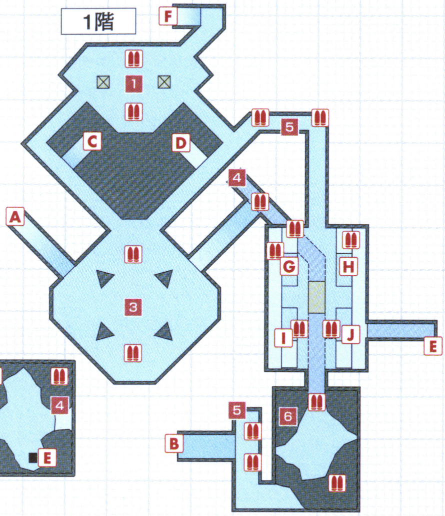
最終チャレンジは、闇タイプのシミュラントふたりを相手に陣取りルールで戦う。こちらにも仲間がひとりいるが、敵ふたりを相手に正面からぶつかっても勝てる見込みは少ない。とにかく、できるだけすばやく陣地を見つけて、敵がやってこないうちに制圧するのが肝心だ。敵が先に陣取りしてしまった場合、まともに攻めても勝てる確率は低い。そのときはサイドステップを駆使して、壁と壁との少しの隙間などから敵を狙撃し、倒していこう。



仲間には命令を出せる。「陣をキープ」などの命令を出し、積極的に働かせよう。

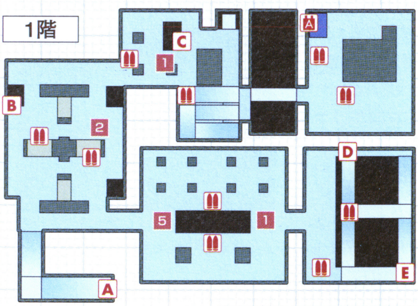
スケダー Skedar ▶ CHALLENGE 01/04/08/12/30

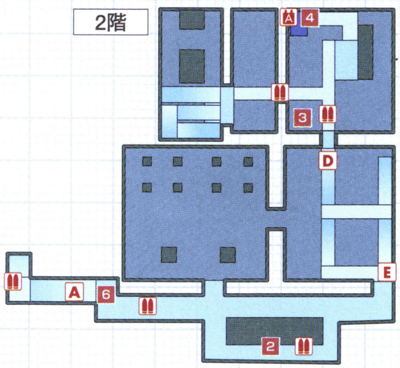


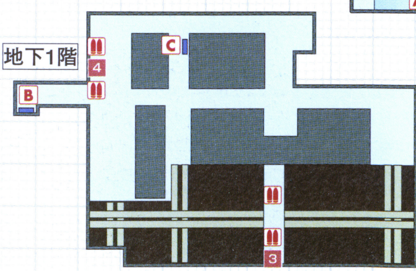


=弾薬 1 =武器番号 =エレベーター A～ =つながりを表わす

パイプ Pipes ▶ CHALLENGE 03

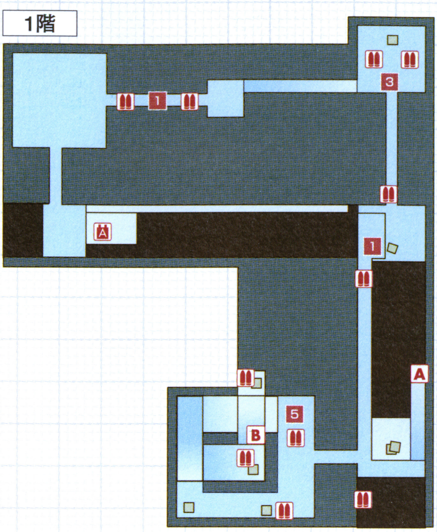


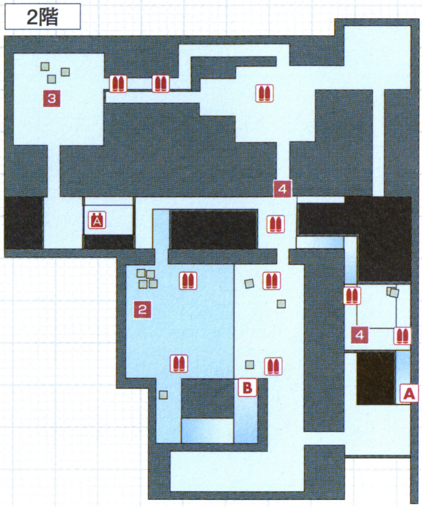




=弾薬 1 =武器番号 =エレベーター A～ =つながりを表わす

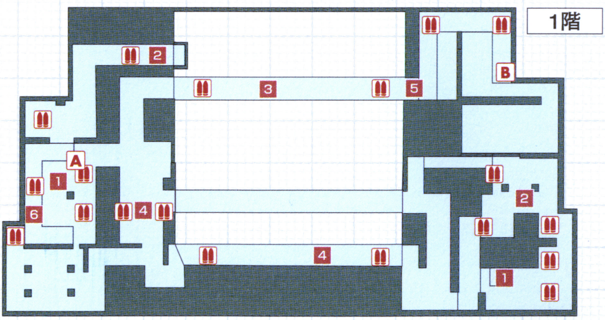
鉱山基地 Ravine ▶ CHALLENGE 09/25

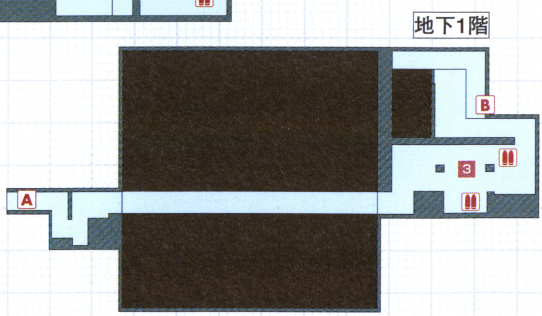




=弾薬 1 =武器番号 =エレベーター A～ =つながりを表わす

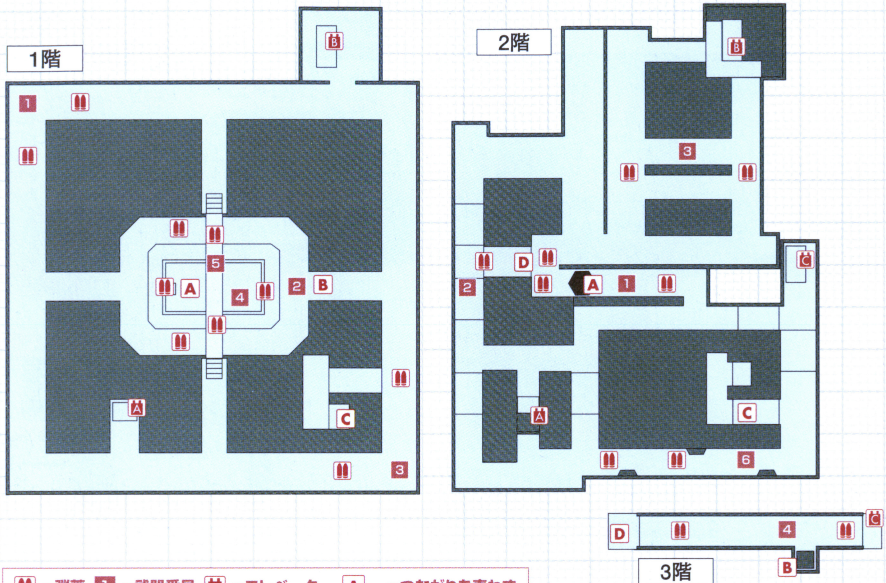
G5ビル G5 Building ▶ CHALLENGE 13/19/29





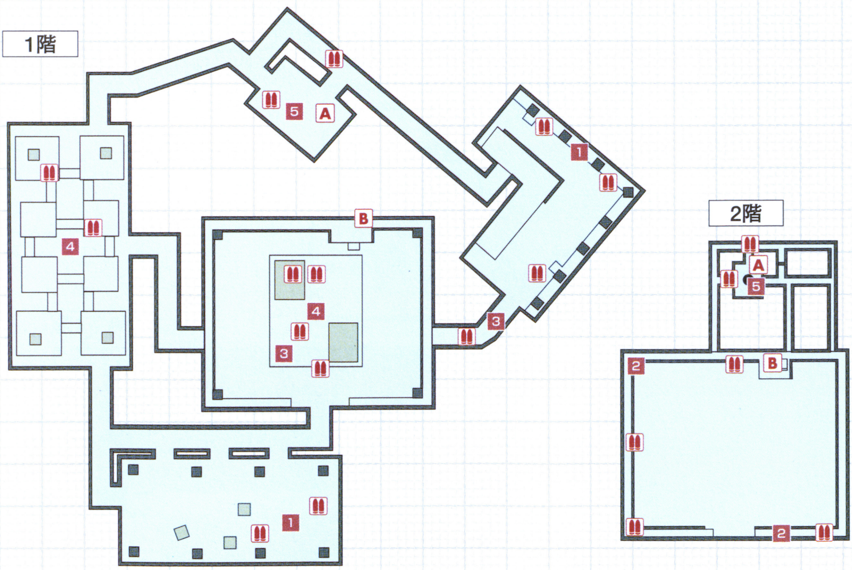
=弾薬 1 =武器番号
=エレベーター
A～ =つながりを表わす

下水施設 Sewers ▶ CHALLENGE 20/27



=弾薬 1 =武器番号 =エレベーター A～ =つながりを表わす

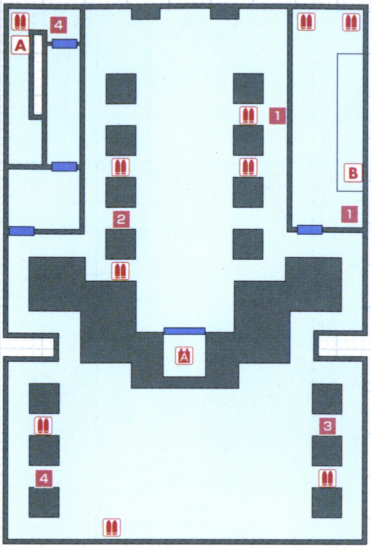
倉庫 Warehouse ▶ CHALLENGE 07



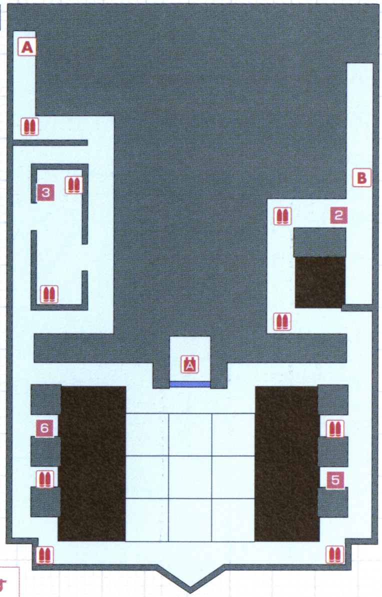
=弾薬 1 =武器番号 =エレベーター A～ =つながりを表わす

グリッド Grid ▶ CHALLENGE 15/21

1階

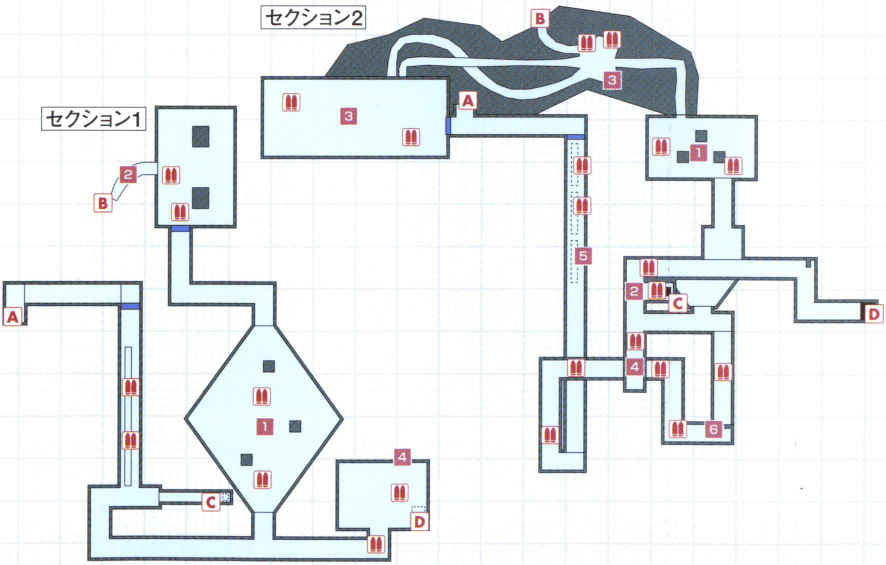


2階



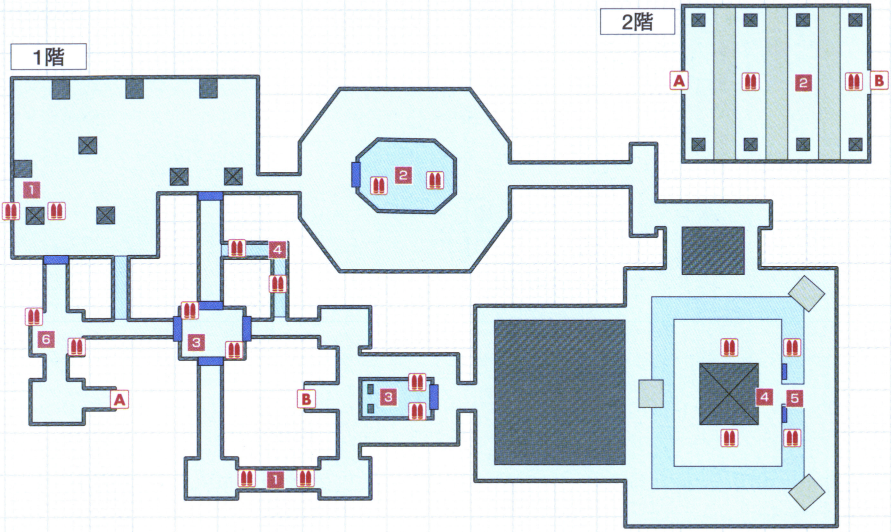
=弾薬 1 =武器番号 =エレベーター A～ =つながりを表わす

神殿 Ruins ▶ CHALLENGE 26



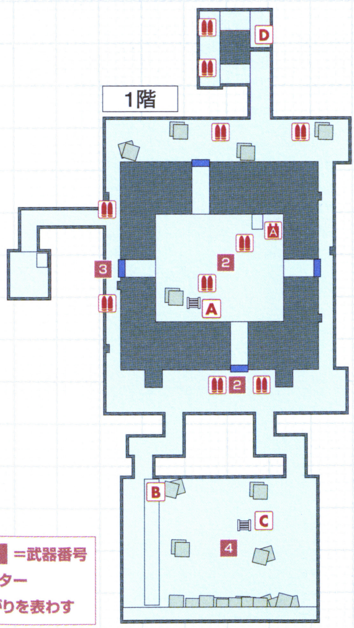
=弾薬 1 =武器番号 =エレベーター A～ =つながりを表わす

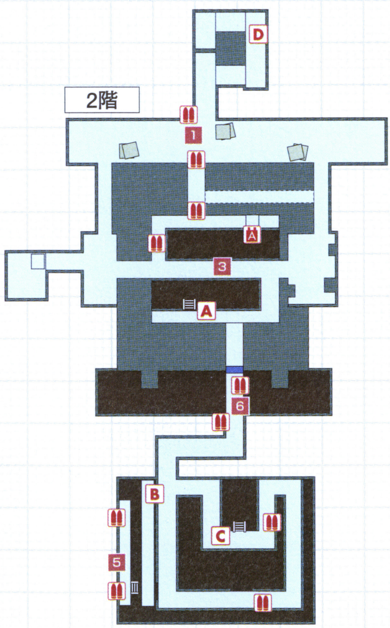
エリア52 Area52 ▶ CHALLENGE 02/06/14



=弾薬　1 =武器番号　=エレベーター　A ～ =つながりを表わす

基地 Base ▶ CHALLENGE 22



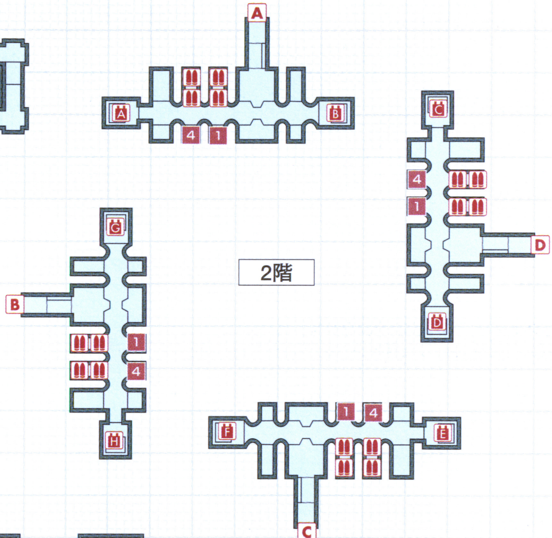


=弾薬　1 =武器番号
=エレベーター
A ～ =つながりを表わす

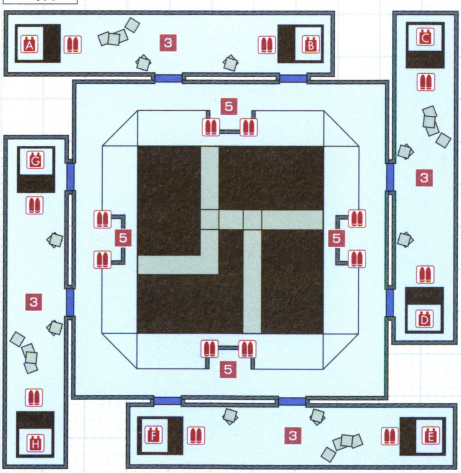
1階



2階

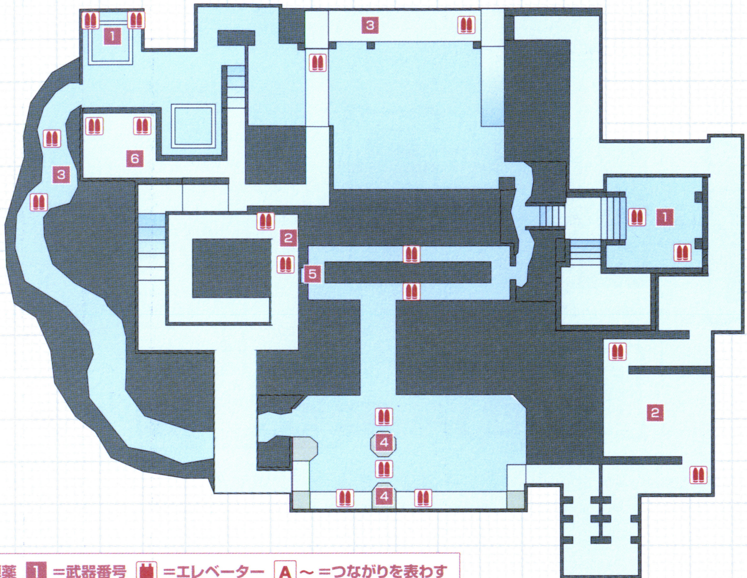


3階



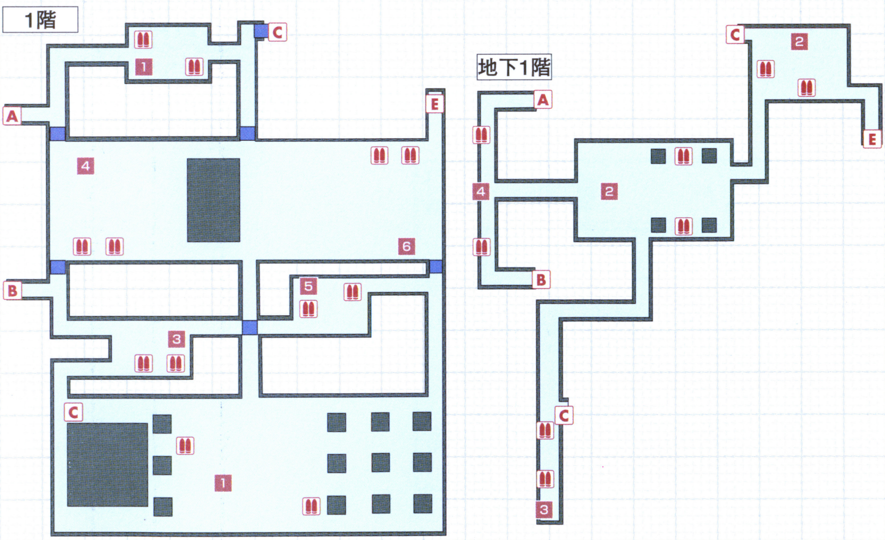
=弾薬　1 =武器番号
=エレベーター
A〜 =つながりを表わす

別荘 Villa ▶CHALLENGE 18/28



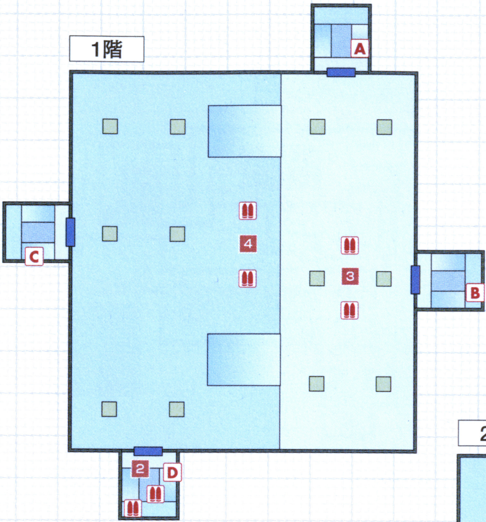
=弾薬 1 =武器番号 =エレベーター A～ =つながりを表わす

寺院 Temple ▶CHALLENGE 10/17

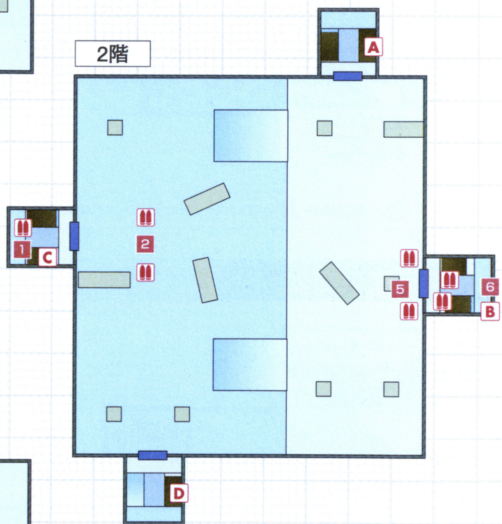


=弾薬 1 =武器番号 =エレベーター A～ =つながりを表わす

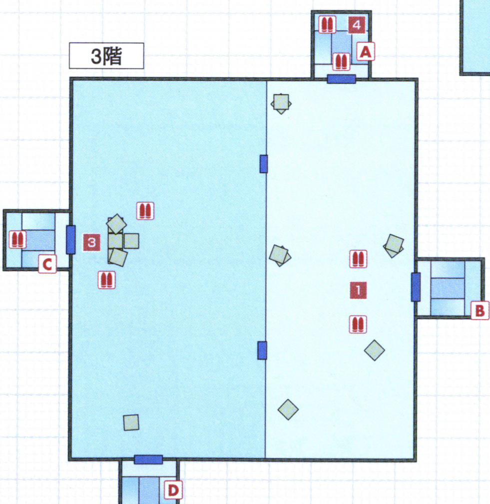
1階



2階

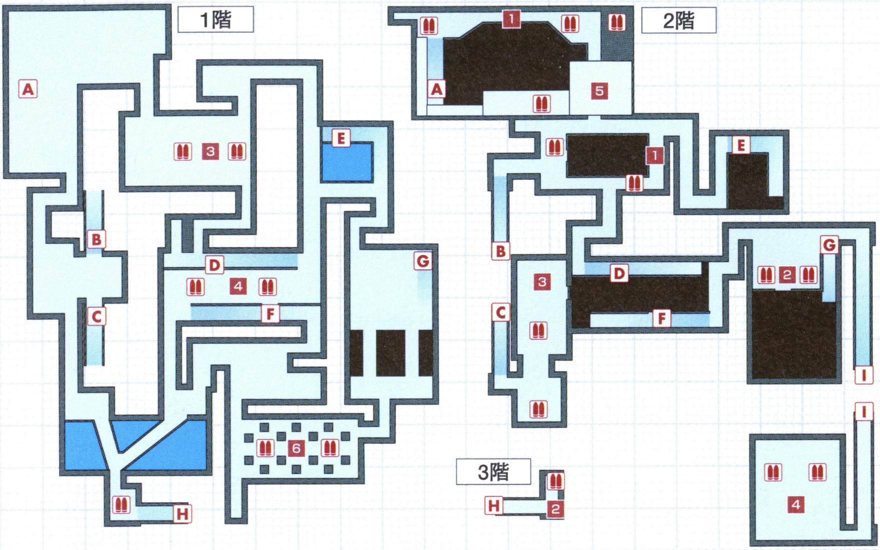


3階



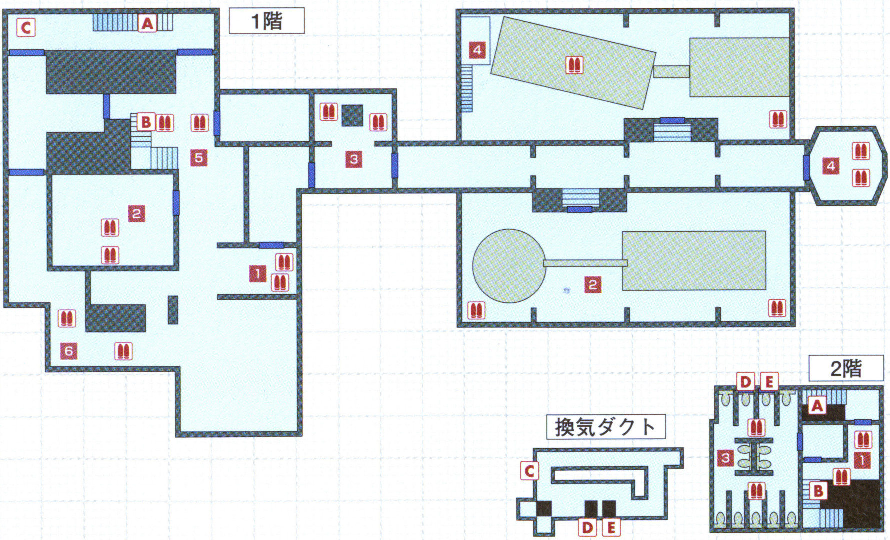
=弾薬　1 =武器番号　=エレベーター　A～ =つながりを表わす

遺跡 Ruins ▶ CHALLENGE 05/11/23

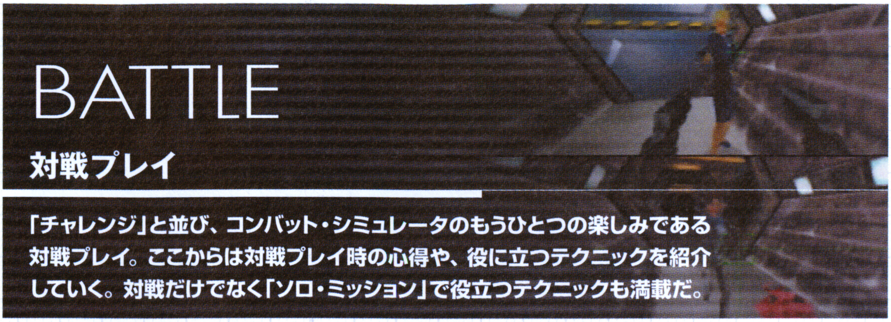


=弾薬 1 =武器番号 =エレベーター A～ =つながりを表わす

工場 Factory ▶ CHALLENGE 16



=弾薬 1 =武器番号 =エレベーター A～ =つながりを表わす



BATTLE
対戦プレイ

「チャレンジ」と並び、コンバット・シミュレータのもうひとつの楽しみである対戦プレイ。ここからは対戦プレイ時の心得や、役に立つテクニックを紹介していく。対戦だけでなく「ソロ・ミッション」で役立つテクニックも満載だ。

対戦プレイで熱くなれ！

『パーフェクトダーク』ではひとりで楽しむ「チャレンジ」や、やりごたえ十分の「ソロ・ミッション」とは違った楽しみ方が用意されている。それがコンバット・シミュレータで行なう対戦プレイだ。ここでさまざまな設定を行なうことで、いろんな状況でプレイすることができる。コンピューター相手の対戦はもちろんのこと、友だちを交えての対戦はさらに熱くなること間違いなし！　コントローラをつなげば最大で4人まで一緒に遊ぶことができるのだ。ぜひとも対戦プレイで、友だちとワイワイ盛り上がろう。



対戦は画面分割で行なわれ、最大4人まで遊ぶことができる。

設定次第で絶妙なバランスに

対戦プレイの設定が非常に細かなところまでできるのは、先にも述べたとおり(P.109〜112参照)。ただ友だちどうしで遊ぶ場合、どうしてもその腕によって優劣の差が出てくる。そんなときはハンディをつけるなどして、バランスを取るようにしよう。プレイヤーの体力にハンディをつけることも可能だし、どちらかにシミュラントを追加することも可能だ。なお、設定のバリエーションは豊富なため、そのパターンは無限にあると考えていい。いくつかのパターンを試しバランスの取れた設定ができたら保存しておくのを忘れずに。



武器ひとつの違いでも、ゲームバランスはかなり変わってくるはず。

対戦で役立つテクニックを知ろう

対戦プレイでは、ただ闇雲に戦っていたのでは勝つことはできない。戦闘を数多くこなし、その経験から有効な攻撃方法を自分なりに確立していく事が大切だ。いつまでも何も考えずに対戦していたのでは、カンや偶然に頼っての勝利しか拾うことができなくなる。また、確実な操作テクニックが行なえるのも重要。ここぞというところで操作ミスしていては元も子もないからだ。勝利へ近づくためには対戦での経験を活かし、自分なりのテクニックを編み出すようにしよう。なお、詳細なテクニックについては、次ページ以降を参照してほしい。



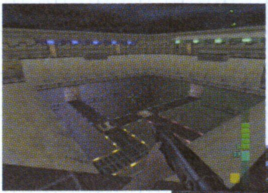
テクニックを知っていれば、それだけ対戦プレイで勝利する確率は高くなるのだ。



「ソロ・ミッション」で有効なテクニックもいくつかある。知っておけばどこかで役に立つはずだ。

TECHNIQUE 1 アリーナの地形を把握しろ

当たり前といえば当たり前の話だが、ステージとなるアリーナの地形をよく理解しておくことがまず第一だ。地形を把握していないと移動した先が行き止まりだったり、しゃがまなければ移動できない……といったような不測の事態を招きかねない。アリーナの構造を把握しておけば、敵から逃げる場合でも敵をうまく煙に巻くような地形に逃げ込むことが可能となる。何度もゲームをプレイして、まずはアリーナの構造自体を覚えてしまうのが勝利への第一歩だ。なお、対戦プレイで選択できるアリーナは全部で16種類ある。P.120～128にマップを掲載しているので、どのような構造になっているのかを知るのに役立ててほしい。



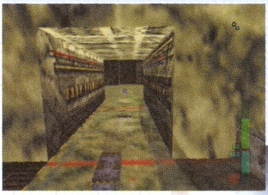
何階層にもなっているアリーナもある。地形のつながりを覚えるように。



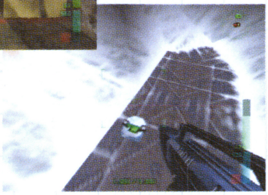
落とし穴があるアリーナではその中に落ちてしまうと死んでしまう。

TECHNIQUE 2 アイテムの位置を把握しろ

前にも述べたように、アリーナ上に出現するアイテムはその場所があらかじめ決められており、出現するアイテムの種類も決まっている。これはアリーナのマップ上に振られている番号を見れば一目瞭然(P.120～128参照)。番号を覚えるのもいいし、実際にプレイして出現位置を把握しておくのもいい。どこに何のアイテムが出現するか知っておけば、強力なアイテムを先制して奪取できる可能性が高くなり、それだけ戦闘を有利に展開できる。また、敵も同じようにアイテムの場所を把握している場合、必ず強力な武器を手に入れようと考え行動してくるはず。そうすれば、それを取りにきた敵を待ち伏せして倒すという戦法もとれる。



獲得してアリーナからなくなったアイテムは、時間が経つと同じ場所に復活する。



シールドはその典型的な例。これを取るのと取らないのとでは大違いだ。

TECHNIQUE 3 キャラクター選択にこだわれ

対戦プレイで使用するキャラクターは「個人設定」で変更することが可能。デフォルトではジョアンナになっているが、キャリントンやマイアン戦士でもプレイすることができる。一見、テクニックには何の関係もないようだが、実はこれが対戦プレイの勝敗に大きく関係してくるのだ。というのもマイアン戦士は身長が低いため、敵として対戦した場合、的として捉えにくくなる。単純な考えだが、実際に攻撃はかなり当たりにくくなってしまう。また、選択したキャラクターが身につけている服装の色によっては、アリーナの地形にとけ込んで見つかりにくくなる。このようにキャラクター選択も重要な勝敗要素のひとつと言える。逆に一歩選択を間違えば、敵から狙われやすくもなってしまう。お気に入りのキャラクターにするのもいいが、選択には注意が必要だ。



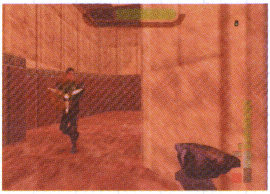
マイアン戦士は身長が低いため、攻撃が当たりにくい。



勝敗にこだわらず、遊びの要素として楽しむのもいい。

TECHNIQUE 4 敵の動きを把握しろ

敵と対戦する場合、その場限りでいちいち対応していたのではらちが開かない。敵の動きをまえもって察知し、それに合わせた行動が必要だ。ここでは敵の動きを察知するための4つの方法を紹介する。これらを知っているのと知らないのとでは、大きな差が出てくるはずだ。また、ここでの方法のいくつかは対戦プレイだけでなく「ソロ・ミッション」でも有効なので覚えておこう。



敵に出くわしてから対策を立てたのでは遅すぎる。事前に察知することが大切。

レーダーを活用する

これは基本中の基本とも言えることで、レーダーを見ることによって敵の位置を把握するというもの。これさえ見ておけば、敵がどの方向にいてどのくらい距離が離れているのかがわかる。さらに、アイコンの形で敵との高低差まで知ることができるのだ。また、このレーダーと併せてテクニック1を活用すれば、敵がアリーナのどの場所にいるのかをバッチリ把握することも可能だ。ただし設定でレーダーがONになっている場合のみ有効なのは言うまでもない。



レーダーOFFだと敵の位置がわからず、スリリングな展開に。

音で敵の位置を把握

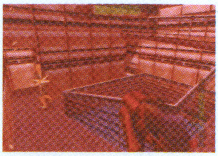
これは「ソロ・ミッション」をやり込んだプレイヤーにはおなじみの方法で、音から敵の位置を判断するというもの。『パーフェクトダーク』では音が非常に重要な要素のひとつとなっており、音を聞いてプレイするのと聞かないでプレイするのとでは雲泥の差がある。音を注意深く聞いているだけで「扉を開けた」「階段を移動している」ぐらいの判断はすぐにつくはず。ただし、ふたりで対戦している場合は問題ないが、人数が多いとそれだけ音が交ざりあうのが難点。



音を出さないでプレイしていると、状況は驚くほどわかりにくい。

弾道から敵の位置を判断

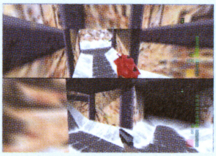
対戦中、いくら気をつけていても敵から狙われてしまうことが多々ある。そんなときは逃げることを優先したくなるものだが、逆に考えればこれはまたとないチャンスでもあるのだ。というのも敵が撃ってきた弾道から、その敵がどこにいるのかを特定することができるため。弾道から敵の位置を把握し、そこに向けて反撃したり、威嚇射撃しておいて逃げる……などの対策を立てることができる。敵から攻撃されても、冷静な判断ができるかどうかが問題だ。



一撃必殺の武器でなければ、少々の傷もたいしたことはない。

相手の画面を見る

プレイヤーどうしで対戦をしている場合、画面分割で行なわれることになるのだが、これはその相手の画面を見てしまおうというもの。これならレーダーや音や弾道から判断するまでもなく、相手キャラクターがどこにいるのかが手に取るようにわかる……と言うよりそのものズバリで、少々ズルイ方法ではあるが、見て見ぬ振りをするのもりっぱな戦法のひとつなのだ。ただしこれはほかのプレイヤーにも言えること。そのことをしっかり頭に入れておこう。



汚いと言われても見えるものはしょうがない。条件はみんな一緒だ。

TECHNIQUE 5 有効な攻撃方法を身につけろ

敵の位置を把握しても、確実に敵を仕留めることができなければ意味がなくなってしまう。場合によっては敵から反撃を受け、やられてしまう危険性さえある。そのような事態を招かないよう、ここでは有効な攻撃方法を4つ紹介する。なかには少々練習が必要なものもあるが、これらをマスターしておけば敵を倒せる確率はグッと上がるはずだ。ぜひとも実戦で活用してみよう。

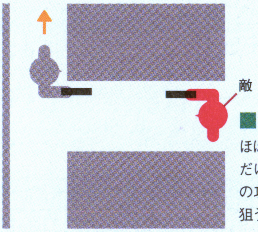


いかにダメージを受けずに敵を倒せるかが対戦プレイでは重要になってくる。

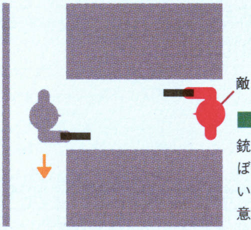
常に左側を壁に

これは敵と戦闘をする場合に基本となることで、常に体の左側に壁がくるようにするというもの。これはキャラクターはすべて右手で武器を扱う、ということに起因している。具体的には右手で武器を構える場合、全身が隠れるようにするには、左側に壁が来るようにすればよい（下図参照）。そうすれば敵の攻撃は当たりにくくなるのだ。ただし、2丁拳銃のときは両手で武器を扱えるので、その場合は右側に壁が来るようにしていても問題はない。


壁が左側にくるようにしておこう。「習うより慣れろ！」の精神だ。



■左側を壁とした場合
ほぼ全身が壁に隠れ、武器だけを出している状態。敵の攻撃は壁で防ぎつつ銃で狙う、という戦法だ。



■右側を壁とした場合
銃で敵を狙おうとすると、ほぼ全身が敵に見えてしまっている。これだと壁際にいる意味がまったくない。

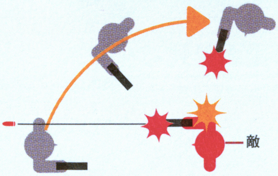
グルグル撃ち

この「グルグル撃ち」はその名のとおり、敵の周りをグルグル回りながら攻撃する方法。回りながら敵の狙いを定めにくくしつつ、常に敵を中心に捉えることで攻撃を加える、というのが狙いだ。もちろん、サイドステップをいかにうまく使えるかが勝敗の分かれ目となる。ちょっとした操作ミスは逆に危険な状況を招きかねないので、確実な操作ができるよう練習が必要。なお、敵もジッとしているわけではないので、敵の動きを計算に入れたうえでの操作が必要となる。


狭い通路などではあまり使えない。広い場所のほうが有効だ。



■正面から撃ち合った場合
体力の回復手段がないため、ダメージを受けることは負けに直結する。可能な限り、敵との直接対決は回避するようにしたい。



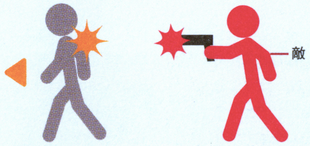
■グルグル撃ちの場合
敵からの反撃はサイドステップでかわし、ふたたび敵にこちらの攻撃を加える。敵の動きも計算に入れることが重要。

下がり撃ち

これは敵から遠ざかりながら攻撃を加えるという方法。敵と一定の距離を置きたい場合や、態勢を立て直したいときに重宝する。敵に攻撃を加えながら逃げるため、敵の攻撃は当たりにくくなるというのも利点のひとつだ。ただし敵の方を向きながら後退するため、後ろを見ることができないという欠点もある。後退する方向の地形を把握しておかないと、逆にピンチになってしまうこともあるので気をつけよう。後ろが行き止まりになっていたりした場合、目も当てられない状態になることは必至だ。



考え方は単純だが、敵から同じことをされた場合、その効果は驚くほど大きい。



■敵に背中を向けて逃げる場合

この方法だと敵に倒されるかかろうじて逃げ切れるか、という最悪の選択肢になってしまう。とりあえず、敵に背を向けて逃げるのだけはやめよう。

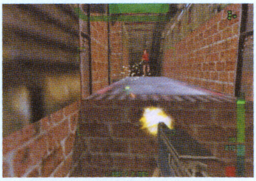


■下がり撃ちの場合

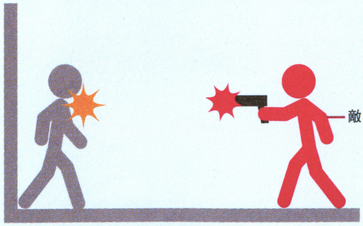
敵が見えるので動きが把握でき、さらに攻撃することで脅威を感じさせておく。同じ逃げるにしても、プレッシャーを与えておくことが肝心なのだ。

落下撃ち

何階層にも分かれているアリーナで有効な方法で、敵に攻撃しながら下の階へと移動するというもの。攻撃をすると同時に階下に移動するので、敵から攻撃を受ける危険性がまったくないのがいちばんの利点だ。敵にしてみれば攻撃をくらったのに相手の姿は見えない、という状況になる。また、敵の腕前がそれほどでもないようならばそのまま攻撃を続け、反撃されそうになったら階下へ移動するというのが常套手段。あくまで自分がピンチになりそうなときだけ後ろへ下がり、階下へと移動すればいい。

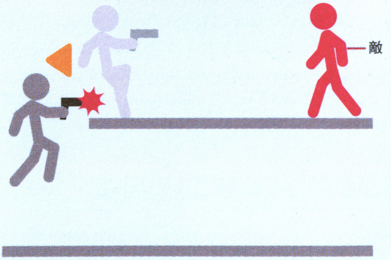


落ちる先が落とし穴になっている場合、当然ながらこの戦法は使えない。



■後ろが行き止まりの場合

このままだと逃げ場がないため、敵を倒すかこちらがやられるかの単純な泥試合になってしまう。背水の陣はできるだけ避けるようにしよう。



■階下に移動できる場合

攻撃しながらピンチの状態からも脱出できるという安全策。敵を倒せなくても最低限、自分の身の安全は保証されているのが特徴。

TECHNIQUE 6 有利な場所に陣取れ

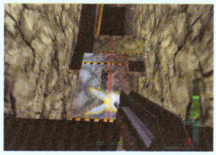
対戦プレイではいかに有利な場所を確保することができるのか、というのも重要な要素のひとつ。ただし、選択しているアリーナによって地形は変わってくるので、一概にどの場所がいちばん有利かは特定しづらい。ただ、どのアリーナにも共通して有利だと言える場所がある。ここではその代表例を4つ紹介するので、対戦プレイ時には進んでそこに陣取るようにしよう。



逆に有利な場所を敵に押さえられないよう、先手を打つことが重要となる。

高い場所

アリーナが何階層にも分かれている場合や、高低差が多い場合に有効となる。これは高い場所に陣取ることによって、視界を広くしようというもの。階下から階上のことを把握するよりも、階上から階下を把握する方が容易だ。また自分がいちばん最上層にいれば、敵は必ず自分よりも同じか下の階にいることになる。レーダーのアイコンは小さく、場合によっては見間違えることもあるので、そんなとき上の階にいるのか下の階にいるのか迷わなくてもよくなるのだ。



最上階にいれば、あとは階下に注意を向けておくだけでOKだ。

障害物が多い場所

これは言うまでもなく、障害物が多ければ身を隠すことができるのが利点。まわりに障害物があれば、それだけ敵の攻撃は当たりにくくなる。コンテナや壁など、障害物として利用できるものは対戦でもどんどん利用していこう。ただし、爆発系の武器には注意が必要。障害物の陰に隠れていても、その爆風でダメージを受けてしまうことがあるからだ。対戦時には設定してある武器を把握し、爆発系の武器がある場合にはその攻撃に注意しておこう。



物陰に隠れて「Sライフル」で狙い撃ちという手も、実戦では有効だ。

行き先が限定されている場所

これは、通路などの行き先が限定されている場所を押さえておくというもの。出口がふたつしかない通路などは、そのふたつの出口が見渡せる場所を押さえておくようにすればOK。と言うのも、レーダーで敵がどちらかの通路から来るようであれば、それさえ確認すれば敵の行動は一目瞭然。仮にレーダーがOFFになっている場合でも、ふたつの出口のどちらかに気を配っていれば、敵を捕捉することができる。アリーナごとの要所は押さえておくようにしよう。



要所を押さえるのも重要だが、その後の行動は迅速に行なうこと。

曲がり角が続いている場所

すべてのアリーナで見ることができる曲がり角。ここを利用しての攻防も自然と多くなるのだが、基本的に曲がり角が続いている場所が有効。というのも曲がり角での攻防で敵に踏み込まれた場合、次なる曲がり角へと退避することができるからだ。戦闘では常に最悪の事態を予想しておき、失敗した場合の逃げ道は必ず作っておくように。なお、狭い通路などで戦闘をする場合は目前の敵だけでなく、背後からほかの敵に襲われないようレーダーも活用しよう。



狭い通路で次々に曲がり角を利用し、戦闘を有利に展開しよう。

TECHNIQUE 7 状況に合わせた作戦をとれ

対戦プレイでは常にプレイヤーどうしが動き回っているため、刻一刻とその状況が変化する。ここまで述べてきたテクニックでは対応しきれない、という局面に出くわすこともあるだろう。ここでは具体的に「このような状況に陥ったときにはどうするのか」という例を4つ挙げて紹介していく。実戦で似たような状況になった場合、自分が戦闘を有利に運べるようにしておくのだ。



リアルタイムで進行している対戦では、戦況は刻一刻と変化している。

敵の攻撃が激しく反撃できない場合→リロードのタイミングを狙え

これは敵の攻撃が予想以上に激しく、出るに出られない状態のときの対処法。お互い膠着状態となり、なかなからちが明かないという状況もあるだろう。そんなときに有効なのが敵のスキをつくという方法だ。具体的には敵のリロード（もしくは弾切れ）のタイミングを狙うといい。いくら敵の攻撃が激しくても、弾は無限にあるわけではなく、必ずリロードするときがある。そのタイミングを狙って敵のまえに飛び出し、そのまま攻撃を加えるようにすればいい。



武器ごとの弾数を把握すれば、リロードのタイミングはつかみやすい。

武器を所持せず敵に遭遇した場合→素手で応戦し武器を奪え

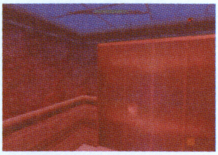
武器を何も持っていないのに敵に出くわしてしまった、という状況は対戦プレイではよく見られる。とくに倒されてしまって復活→たまたま敵が近くにいた→すぐに倒されてしまうというパターンを経験したプレイヤーは多いことだろう。そんなときはその場から逃げるのではなく、素手で相手に向かっていくのもひとつの手だ。素手で攻撃して武器を奪えば、形勢は一気に逆転する。とくに対人戦の場合、素手で向かってこられると戸惑うことがあるのでそのスキを突くのだ。



素手での攻撃「武装解除」がヒットすれば、瞬時に武器を奪える。

敵との間に障害物がある場合→爆風を利用し敵にダメージを

これは敵が障害物の陰に隠れていたり、扉の向こうにいる場合などに有効な手段。所持している武器のなかに爆発系のものがあれば、その爆風を利用して敵にダメージを与えることができる。たとえ敵が扉の向こう側にいても、ある程度の距離であれば爆風は扉の向こう側にも効果を及ぼす。扉の前などで敵が待っている場合には、先に爆発系の武器で攻撃を加えよう。もちろん、レーダーで敵が近くにいるというのを把握しているのが前提となる。



エレベータ内にいる敵にも有効。逆に乗る場合には気をつけるように。

敵が自分よりも階上にいる場合→階段越しに敵を狙え

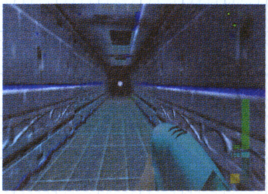
敵が自分よりも高い場所にいる場合、基本的にはこちら側が不利となってしまうが、階段や渡り廊下などでは一概にそうとは言い切れない。というのも階段や渡り廊下では、床を抜けて敵に銃弾が当たることがあるからだ。こちらが階下だからといって、必ずしも不利な状況にはならないというこを覚えておこう。なお、レーダーや目視で敵の判断がつかない場合には音を頼りにするといい。「カンカン」という音が聞こえたら敵が階段などにいる証拠だ。



渡り廊下などは絶好の狙撃場所となる。階下から敵を狙い撃て！

TECHNIQUE 8 強力な武器を使いこなせ

『パーフェクトダーク』には多くの武器が登場し、その特徴も武器によってさまざま。ここではそんな武器のなかでもとくに対戦で威力を発揮する4つの武器を紹介する。なかにはゲームバランスを崩しかねない武器もあるが、それを使うか使わないかはプレイヤーの考え方次第だ。勝ち負けにこだわりたい場合には遠慮せず、対戦プレイでどんどん使っていくようにしよう。



武器に頼るのもいいが、プレイヤー自身の腕を上げておくことも忘れずに。

ラップトップガン

対戦プレイに有効な武器のナンバーワンがこの「ラップトップガン」。第1武器モードはそうでもないが、第2武器モードの「自動機銃」はとにかく強力。敵が近くにいるとそれを感知し、機銃を連射しまくるのだ。その強さは実際にプレイしてみればすぐにわかるはず。また、たとえ機銃の前に自分がいても決して当たらないという、すばらしいオマケまでついている。アリーナで重要な場所に仕掛けておけば、あとは勝手に敵をやっつけてくれるのだ。



天井に向かって投げ、設置しておけば敵からも気づかれにくい。

手りゅう弾

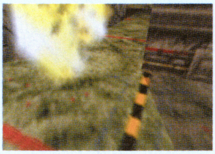
爆発系の代名詞ともいえるのがこの「手りゅう弾」。第1武器モードでは投げてから4秒経つと爆発するという平凡な機能だが、第2武器モードの「センサーピンボール」が強力。投げるとスーパーボールのように跳ねながら飛んでいき、近くにいるプレイヤーに当たって爆発するというイカした武器なのだ。ただし、近くに敵がいないと自分に向かってくることになる。便利だからといって投げまくっているとあとで収拾がつかなくなってしまうので、扱いには注意が必要だ。



爆発するまで跳ね続けている。音を聞けば跳ねているのがわかる。

ドラゴン

連射性能に優れた武器である「ドラゴン」。第1武器モードの「連射」も使い勝手がいいのだが、それにもましてオススメなのが第2武器モードの「センサー爆弾」。誰かが近寄るとそれを感知して爆発するのだが、恐るべきはその姿が「ドラゴン」そのものだということ。つまり、「ドラゴン」が落ちていると思って拾おうとした瞬間、あの世に逝ってしまうという、ある意味かなり卑劣な武器なのだ。武器の出現場所とは違う場所にある「ドラゴン」には気をつけるようにしよう。



自分が近くにいけばその餌食となる。仕掛けた場所は忘れずに。

Sライフル

リロードも遅く、弾数も少ない「Sライフル」。いまいち使いどころがなさそうな武器だが、標準で装備されているスコープがこの武器の存在価値を高めている。狭い地形のアリーナには向かないが、細くて長い通路がある場所では恐ろしいほどの威力を発揮する。物陰に隠れ、そこからスコープで遠くの敵を狙い撃てば、ほとんどの敵を無傷で倒すことも可能だ。ただし、スコープ使用時には動けないので、敵に向かってこられたら一巻の終わりだが。



この武器が使えるか使えないかは選択するアリーナにかかっている。

DATA
データ



WEAPON LIST ウェポン一覧

ここからはゲーム中に登場するさまざまなウェポンを紹介していく。各ウェポンは武器モードの切り替えによって、二通りの機能を持っているので、これらを使いこなせるようにしっかりと確認しておこう。

データの見方

※ウェポン一覧は射撃訓練場で表示される武器順に並べてある

名称
武器の名前

説明
武器に関する説明

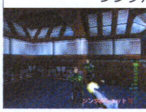
ファルコン2 ズーム
FALCON2



装弾数 8発

キャリントン協会所属のエージェントが最もよく使う銃で、ピストル系ウェポンの基本とも言える銃だ。銃身からはつねにレーザー照準が照射されており、正確に狙いを定めることができる。弾丸を発射したときの反動も非常に少なく、とても扱いやすいウェポンだ。連射の速度やリロードも、十分な速さで行なえる。このノーマルタイプのほかにも、消音タイプや望遠タイプなどの別モデルも存在する。

第1武器モード
シングルショット



ほぼ照準どおりに的を撃ち抜く命中精度の高さが特徴。Zトリガーボタンを引くごとに、1発ずつ弾が発射される。この「ファルコン2」を始めとしたピストル系ウェポンの基本となっている攻撃方法だ。

第2武器モード
グリップアタック



「ファルコン2」の台座で敵を殴りつけて攻撃する。素手での攻撃と同じく、敵をノックダウンさせることができる。敵を静かに倒したいときや、殺してはいけない相手を気絶させるときに使おう。

装弾数
装填できる弾数

第1／第2武器モード
第1武器モードと第2武器モードそれぞれの説明

ズーム機能の有無
ズーム機能があるものについてはマークを表示

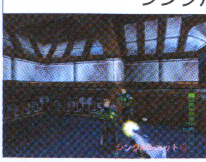
ファルコン2
FALCON2



装弾数 8発

キャリントン協会所属のエージェントが最もよく使う銃で、ピストル系ウェポンの基本とも言える銃だ。銃身からはつねにレーザー照準が照射されており、正確に狙いを定めることができる。弾丸を発射したときの反動も非常に少なく、とても扱いやすいウェポンだ。連射の速度やリロードも、十分な速さで行なえる。このノーマルタイプのほかにも、消音タイプや望遠タイプなどの別モデルも存在する。

第1武器モード
シングルショット

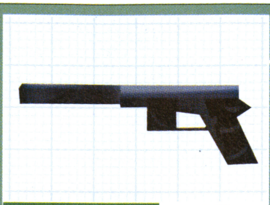


ほぼ照準どおりに的を撃ち抜く命中精度の高さが特徴。Zトリガーボタンを引くごとに、1発ずつ弾が発射される。この「ファルコン2」を始めとしたピストル系ウェポンの基本となっている攻撃方法だ。

第2武器モード
グリップアタック



「ファルコン2」の台座で敵を殴りつけて攻撃する。素手での攻撃と同じく、敵をノックダウンさせることができる。敵を静かに倒したいときや、殺してはいけない相手を気絶させるときに使おう。



装弾数 8発

ファルコン2消音

FALCON2 SILENCER

先に紹介した「ファルコン2」の改良モデルで、主に目的地へ潜入する際に使用されるウェポンだ。銃身の先端に装着した消音装置が弾丸の発射音を抑えており、敵に気づかれないように攻撃を仕掛けることができる。この利点を最大限に発揮させたいのなら、敵を一撃で倒せるように射撃訓練を行なっておくといい。レーザー照準と攻撃時の破壊力は、ベースとなっている「ファルコン2」と同等だ。

第1武器モード シングルショット



「ファルコン2」と同じく、Zトリガーボタンを引くごとに1発ずつ弾が発射される。「消音」という利点を無駄にしないためにも敵を攻撃するときは頭を狙い、一撃必殺で仕留めるように心がけよう。

第2武器モード グリップアタック



銃の台座部分で敵を殴りつける。素手での攻撃と同じ効果を得ることが可能だ。「ファルコン2」シリーズの武器モードは、どれもこの「シングルショット」と「グリップアタック」という機能になっている。



装弾数 8発

ファルコン2望遠

ズーム

FALCON2 SCOPE

これも「ファルコン2」の改良モデルで、望遠機能に重点を置いて開発されたウェポン。銃身の上に、最大2倍のズームが可能なスナイパースコープが装備されている。このスコープを取りつけることによって、「ファルコン2」の持つ正確さをそのまま活かしながら、遠くにいる敵を狙うことも可能になっている。スコープのズーム機能を使用するには、Rトリガーボタンを押して照準カーソルを出現させよう。

第1武器モード シングルショット

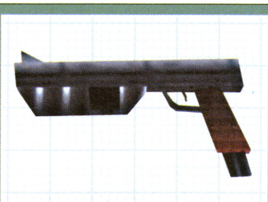


Zトリガーボタンを引いて弾丸を発射する。「ファルコン2望遠」の特徴であるズーム機能を利用すれば、ノーマルタイプや消音タイプでは狙いにくいような場所にいる敵も攻撃することができる。

第2武器モード グリップアタック



「ファルコン2望遠」を握ったまま、銃の台座部分で敵を殴る。素手と同じく、敵の背後から殴れば一発で倒すことが可能だ。ただ、敵を気絶させるのならば攻撃のすばやい素手の方が効果的。



装弾数 9発

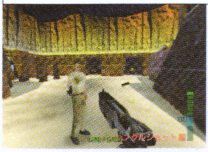
MagSec4

ズーム

MagSec4

この「MagSec4」は、着弾位置の正確さよりもその破壊力に重点を置いて開発されているウェポンだ。「ファルコン2」に比べると、命中精度と連射速度ではかなわないが、その分攻撃力が高くなっている。また、Rトリガーボタンを押すと、ズーム機能を使うこともできる。ちなみに、実際に壁などを撃ってみると、狙った位置とはかなり外れた部分に着弾しているのが弾痕によってわかるはずだ。

第1武器モード シングルショット



ピストル系ウェポンの基本的な武器モードで、弾丸が1発ずつ発射される。命中精度はかなり低いので、標的に対して近距離で撃つか、あらかじめ射撃訓練場で感覚をつかんでおくといい。

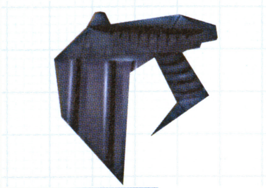
第2武器モード 3連射



Zトリガーボタンを押すと、弾丸が3発連射される。一度に3発もの弾丸がターゲットに命中するので、第1武器モードで攻撃するよりも破壊力が増している。ただし、くれぐれも弾切れには注意しよう。

Mauler

Mauler



装弾数	20発

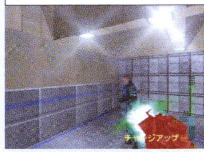
異星人スケダーが使うウェポンで、高い攻撃力を持っている。マガジンは大き目に設計されており、一度に装填できる弾数は全部で20発と、ほかのハンドガンに比べて多い。そのうえ、弾の連射速度やリロードもかなり早く行なうことができるようになっており、ウェポンとしての使い勝手はとてもいい。第2武器モードでは、連射性は落ちるがさらに破壊力の高いチャージアップ弾を発射することができる。

第1武器モード シングルショット



Zトリガーボタンを押すことで、1発ずつ弾丸を発射する。そのままZトリガーボタンを押し続けていると、マガジンに弾があれば弾丸を連射することができる。命中精度はやや高めといったところだ。

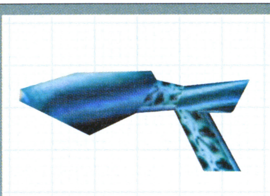
第2武器モード チャージアップ



マガジン内の弾を最大5発消費することによって、より高威力の弾丸を放つ。チャージアップの途中で弾を発射することもできるので、周囲の状況に応じて弾の威力を使い分けることも可能だ。

フェニクス

PHOENIX



装弾数	8発

スケダーと敵対するマイアン種族のエンジニアが開発した、実に多機能なウェポンだ。リロードや連射の速度は「ファルコン2」と同程度となっている。また、弾丸を発射したときの反動も小さいうえに、命中精度もかなり高いので、非常に使い勝手がいい。第2武器モードの「爆弾シェル」は、着弾時に小さな爆風を発生させる弾丸を発射する。これは、小型の爆発系ウェポンといった感じのモードだ。

第1武器モード シングルショット



弾丸を1発ずつ発射する。装弾数が最大8発とやや少な目なので、むやみやたらと連射すると、肝心なときに弾切れになってしまう危険がある。つねに残弾数に気を配りながら使っていくように。

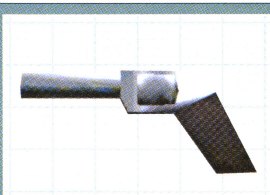
第2武器モード 爆弾シェル



爆風を伴う特殊な弾丸を発射する。消費する弾丸の数はシングルショットと同じだが、破壊力はこちらの方が格段に高い。ただし、シングルショットよりも連射速度が落ちている点には要注意だ。

DY357マグナム

DY357 MAGNUM



装弾数	6発

数多く存在するハンドガンのなかで最も攻撃力の高いウェポンで、その破壊力はターゲットを貫通し、吹き飛ばすほど。データダイン社で開発・製造されており、いくつかのカスタムモデルもあるという。ただし、その攻撃力の高さと引き替えに、弾丸の連射速度とリロードはかなり遅い。マガジンの弾数も最大6発と少ないので、このウェポンを使うときは常にリロードのタイミングを考えながら攻撃しよう。

第1武器モード シングルショット



「DY357マグナム」の弾丸を、照準へ向けて1発ずつ発射する。敵が何人か集まっているところへ向けて撃つと、強力な弾丸が敵の体を貫通するので、同時に複数の敵を倒すことも可能だ。

第2武器モード グリップアタック



銃の台座で殴って敵を攻撃する。パンチと同じく、敵をノックダウンすることができる。「DY357マグナム」自体の重さを利用したこの攻撃は、「ファルコン2」のそれよりも威力が高めになっている。

DY357-LX

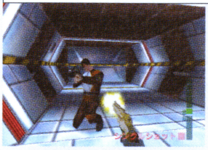
DY357-LX



装弾数 6発

データダイン社で製造されている、「DY357マグナム」のカスタムモデルとして特別に作られたウェポン。国防省長官のトレント・イーストンが愛用している。銃身はゴールド、グリップにはタイガースキンが貼られ、外見はとても美しい。また見た目だけでなく、弾丸のスピードが「DY357マグナム」よりも速くなるように改造が加えられており、その破壊力はターゲットを一撃で倒してしまうほどだ。

第1武器モード シングルショット



敵を一撃で倒すことができる、特別製の弾丸を発射する。敵の体を貫通するなど、弾丸の性質は基本的に「DY357マグナム」と同じだが、連射速度が遅くなっている点には注意しよう。

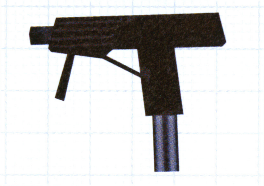
第2武器モード グリップアタック



「DY357-LX」のグリップで敵を殴って攻撃する。素手と同じく、敵をノックダウンさせる効果を持っている。民間人を気絶させるときや、弾切れになってしまった場合の攻撃手段として使おう。

CMP150

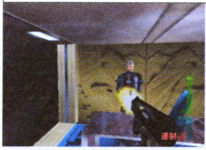
CMP150



装弾数 32発

マシンガン系ウェポンの基本となる、データダイン社製造のサブマシンガンだ。コンパクトな大きさながらその性能は高く、データダインのベストセラー商品となっている。ウェポンの種類としてはサブマシンガンに分類されるが、ある程度正確な射撃を行なうこともできる。平均の連射速度も高く、威力もある程度持っているので、大勢の敵と戦うときに使用すると効果を最大限に発揮する。

第1武器モード 連射



Zトリガーボタンを押しているあいだ、マガジンに残っている弾丸を連射することができる。マガジン内の弾丸を撃ちつくしたら、Zトリガーボタンを離そう。すると、弾丸が自動でリロードされるのだ。

第2武器モード ロックオン



Rボタンで出した照準を敵に合わせるとロックオンとなり、照準を自動的にその敵に合わせてくれる。一度ロックオンしてしまえばスパイクロークで姿を消されても正確に攻撃することが可能だ。

サイクロン

CYCLONE



装弾数 50発

非常に連射速度の高いサブマシンガン。元々は大統領のボディガード用に開発されたウェポンで、テロなどの鎮圧にも使用される。とくに「連射」という機能に重点を置いて設計されており、第1、第2武器モードのどちらとも連射機能を利用した攻撃方法となっている。短時間に大量の弾丸を連射するため、破壊力は高いが命中率は「CMP150」よりも低い。マガジンも大きめに設計されている。

第1武器モード 連射



Zトリガーボタンを押しているあいだ、すさまじい速度で弾丸を連射する。平均連射速度は「CMP150」と同程度。マガジンが空になったら、Zトリガーボタンを離せば自動でリロードされる。

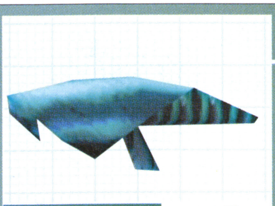
第2武器モード マガジン全開



Zトリガーボタンを一度押すだけで、第1武器モードの2倍以上の連射速度でマガジンの弾丸を撃ちつくす。あっという間に50発のマガジンを空にしてしまうので、残弾数には注意しておこう。

カリストN

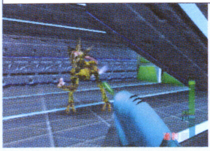
CALLISTO NTG



装弾数　32発

これも「フェニクス」と同じく、マイアンが設計したウェポンだ。平均の連射速度は「CMP150」と同程度だが、破壊力はこちらの方が高い。また、この「カリストN」は第1武器モードと第2武器モードで弾丸の威力が異なっている。消費する弾丸の数はどちらも同じだが、連射の速度は第2武器モードの方が若干下がってしまうのだ。敵の人数など周囲の状況を考えて武器モードを使い分けるといい。

第1武器モード　連射



Zトリガーボタンを押し続けると、弾丸を連射する。命中精度はそれほど高くないので、遠距離にいる標的を狙う使い方には向いていない。連射性能の高さを活かしてなるべく近距離で撃とう。

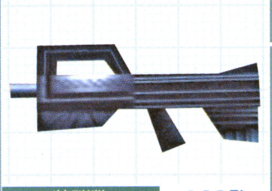
第2武器モード　ハイ・インパクト



第1武器モードよりも威力が高く、敵の体を貫通する特殊な弾丸を発射することができる。連射速度は第1武器モードよりも下がってしまうが、決して遅いわけではないので気にせず使っていける。

RC-P120

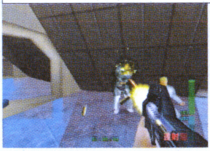
RC－P120



装弾数　120発

キャリントン協会で極秘に開発が進められているウェポン。ほかのマシンガン系ウェポンと比べて、威力・連射速度・装弾数などすべての面において優れている。なかでも第2武器モードは非常に特殊で、このモードでZトリガーボタンを押すと「スパイクローク」と同じ効果を得ることができる。また、弾丸は特別な鉱物で作られており、この第2武器モードを使用する際のエネルギーとしても使用される。

第1武器モード　連射



大容量のマガジンを活かした、高い連射性能が魅力。命中精度は低いものの、装弾数と連射力がそれを補っている。ただし、リロードはやや遅めなので、弾を撃ちつくしたときは要注意だ。

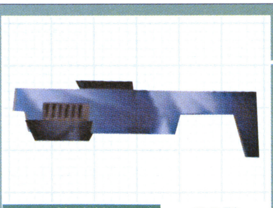
第2武器モード　スパイクローク



第2武器モードに切り替えてZを押すことで起動。使用者の姿を敵から見えなくすることができる。ただし、このモードを起動しているあいだは、猛烈な勢いでマガジン内の弾丸を消費する。

ラップトップガン　ズーム

LAPTOP GUN



装弾数　50発

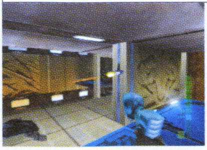
キャリントン協会で開発された、とてもユニークな機能を持つウェポンだ。外見をラップトップPCに似せて設計されており、普段はPCの形に変形させて携帯する。平均の連射速度は「CMP150」よりもほんの少し高く、またマガジンの弾数も50発とかなり多目。ミッション2で、データダイン社に拉致されたダニエル・キャリントンを救出する際に、ジョアンナが別荘内に持ち込んだ銃がこれだ。

第1武器モード　高速連射



ほかのマシンガン系ウェポンよりもさらに速い速度で連射し、命中精度もそれなりに高い。しかし、調子に乗って連射していると、すぐに弾切れとなってしまうのが難点。撃ち過ぎに注意しよう。

第2武器モード　自動機銃

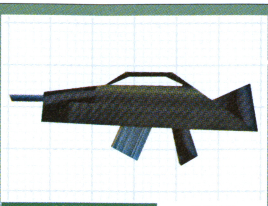


第2武器モードに切り替えてZトリガーボタンを押すと、自動機銃として好きな場所に設置できる。通りがかった敵を攻撃するので、プレイヤーの退路を守らせたりという使い方が有効だ。

ドラゴン

ズーム

DRAGON



装弾数 30発

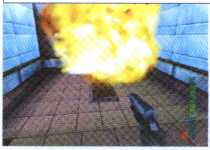
データダイン社が開発・製造しているライフル系のウェポン。装弾数は30と少なめだが、リロード速度はかなり速い。また一見するとごく普通のライフルに見えるが、このウェポンは非常に特殊な機能を持っている。第2武器モードに切り替えると、ライフルからセンサー爆弾へとウェポンの機能が変化してしまうのだ。ただし、爆風に当たると自分もダメージを受けてしまうので、距離を取って使おう。

第1武器モード 連射



平均連射速度は「CMP150」に劣るが、威力、命中率は共に問題ないレベル。ズーム機能を利用すれば、オールレンジで使っていける。リロード時間も短かく、どんな状況にも対応できる。

第2武器モード センサー爆弾

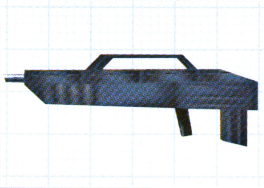


第2武器モードに切り替え、Zトリガーボタンを押すと、銃を投げ捨てセンサー爆弾として設置することができる。敵が近づいたり、ほかのウェポンで攻撃するなど刺激を与えると爆発する。

K7 Avenger

ズーム

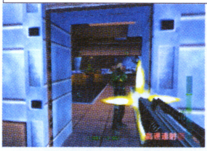
K7 Avenger



装弾数 25発

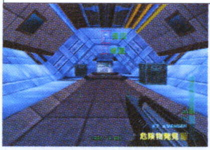
データダイン社の地下研究フロアで、極秘に開発が進められていたウェポン。形は普通のライフルのようだが、連射速度はかなり速く破壊力も高いなど、データダイン社の最新技術がふんだんに使用されている。ただし、マガジンの装弾数が最大で25発と小さ目で、リロード速度も少し遅めなので注意しよう。使い慣れるためには射撃訓練場でトレーニングを行なって、操作感覚をつかんでおくといい。

第1武器モード 高速連射



命中率と威力はそれなりに高い。しかし連射性能と装弾数がかみ合っていないので、リロードのタイミングは常に考えておこう。ライフルなのに連射速度はサブマシンガン系ウェポンと同等だ。

第2武器モード 危険物発見



第2武器モードにしているだけで、爆弾や機銃など危険物を自動で発見しマーキングしてくれる。このモードにしていても、第1武器モードとまったく同じ速度で弾丸を連射することができる。

AR34

ズーム

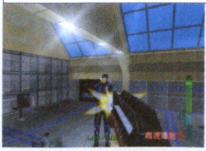
AR34



装弾数 30発

サブウェポンとしてキャリントン協会が初めて開発した近距離用ライフルだが、現在でもエージェントが愛用しているウェポンだ。「AR34」のライフルとしての造りはシンプルであるものの、連射速度や威力などの性能は高く、使い勝手のよいウェポンに仕上がっている。マガジンも最大30発まで装填が可能だ。第2武器モードを起動すると、つねにスナイパースコープをのぞいている状態になる。

第1武器モード 高速連射

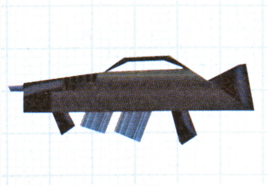


ライフル系ウェポンにしては速い連射速度で弾丸を発射する。命中精度は低くなく、ズーム機能もあることから遠距離での使用にも耐えうるが、やはり近～中距離での使用が最も効果的。

第2武器モード 常時スコープ



このモードを起動すると常にズーム状態になる。また、起動しているあいだは3DスティックやCボタンなどを使って動き回ることもできる。距離感が狂う危険があるので、使い過ぎには注意しよう。



装弾数 30発

Sドラゴン

ズーム

SUPER DRAGON

先に説明した「ドラゴン」の変形モデルとして、データダイン社で開発されたウェポン。連射速度やマガジンの装弾数といった基本性能は「ドラゴン」と同等だが、第2武器モードに搭載された機能が異なっている。「ドラゴン」で装備されていた「センサー爆弾」の代わりに、「Sドラゴン」の第2武器モードでは小型のグレネード弾を発射する。周囲の状況や敵の人数を見て、ふたつのモードを使い分けよう。

第1武器モード 連射

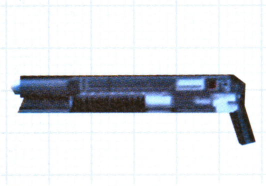


連射性能や威力など、基本的な性能はベースの「ドラゴン」と同等。連射性能は並だが装弾数が多目で、攻撃時間が長いのも利点。「ドラゴン」と同じく、実戦での汎用性はピカイチだ。

第2武器モード Gランチャ



小型のグレネード弾を発射することができる。敵が密集しているところに撃ち込むと、爆風で敵をまとめて倒すことも可能だ。ただし、爆風に近づくと自分もダメージを受ける点には注意しよう。



装弾数 9発

ショットガン

SHOTGUN

自社の警備兵用として、データダイン社で開発されたウェポンだ。散弾を広い範囲に渡って発射する。遠くから撃つと散弾が散らばってしまい、ターゲットにあまりダメージを与えられない可能性もあるので、できるだけ近距離から使用するといい。破壊力はあるが、リロードに時間がかかるため、常に先の展開を考えながら使おう。第2武器モードを起動すると、弾丸を2発連射することができる。

第1武器モード シングルショット

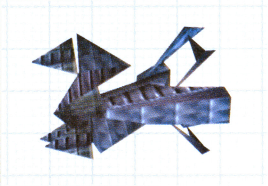


弾丸1発を発射する。「ショットガン」は特殊な弾丸を使用しており、ひとつの弾丸の中にさらに6つの散弾が仕込まれているのだ。したがって、散弾を多く当てれば当てるほど、威力は高くなる。

第2武器モード ダブルショット



弾丸を2連射する。1発目と2発目のあいだにはタイムラグがあるので、2発目を発射するまえに多少照準を移動させることが可能だ。動き回る敵にはこのテクニックを使って命中率を上げよう。



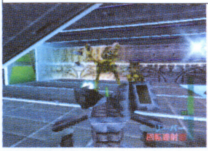
装弾数 200発

リーパー

REAPER

異星人スケダーが開発した、非常に強力なウェポン。銃系ウェポンのなかではかなり大型で、両手で支えて攻撃するようになっている。銃身の先は3つに分かれており、そのひとつひとつから弾丸が発射される仕組みだ。連射速度は非常に速いが命中精度は低いので、敵が大勢集まっているところを狙って攻撃するといい。連射機能が強化されているだけあって、最大で200発もの弾丸を装填できる。

第1武器モード 回転連射



銃身の先端を回転させながら、弾丸を発射する。連射性能は高いが命中率は低いので、基本的な使い方は乱射。ただし、しゃがんだ状態で攻撃すれば、命中率を少しだけ上げることができる。

第2武器モード グラインダー

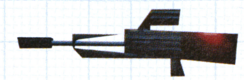


銃身の先端をドリルとして使うことで敵にダメージを与える。威力は高いが、この攻撃を当てるには敵に接近しなければならないので、使いどころはかなり少ない。弾切れ時の非常手段くらいだ。

Sライフル

ズーム

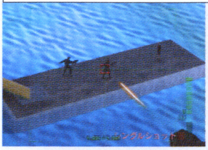
SNIPER RIFLE



装弾数 8発

キャリントン協会が開発した、非常に高性能なスナイパーライフルだ。エージェントたちのあいだでは「最高のスナイパーライフル」と呼ばれている。このライフルにはハイパワーのズーム機能が搭載してあり、はるか彼方にいる敵の頭でさえも正確に撃ち抜ける。また消音装置も装備されているので、弾丸発射時の音も静かだ。第2武器モードの「しゃがみ」を使うと、さらに狙いを安定させることができる。

第1武器モード シングルショット



弾丸を単発で発射する。ズームの倍率はCボタンの上下で変更することができ、最大30倍もの望遠が可能だ。そのため、肉眼では確認できないほど遠くにいる敵にも狙いを定めることができる。

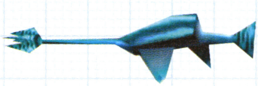
第2武器モード しゃがみ



このモードを使用すると、元々高い射撃の精度をさらに上げることができる。ただし、しゃがむと移動速度が落ちてしまうので、周りに敵がいないことを確認してから第2武器モードに切り替えよう。

ファーサイト

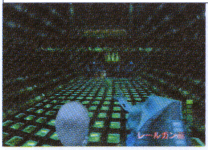
FARSIGHT XR-20



装弾数 8発

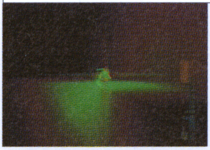
マイアンの持つ優れた技術がふんだんに使用されている、ライフルタイプのウェポン。弾丸の威力は高く、ほとんどの物体を貫通することができるが、連射速度は非常に遅い。そのため、敵が大勢いる場所では使用を控えた方がいい。また、このウェポンにはデバイスの「Xスキャン」と同じ機能が組み込まれており、第2武器モードを起動すると壁などを透視してターゲットをサーチすることができる。

第1武器モード レールガン



一撃必殺の弾丸を発射するが、連射速度は致命的に遅くショットガンにすら劣るほど。Rボタンで照準を出すと、壁や障害物を透視することができる。壁越しに敵を攻撃することも可能だ。

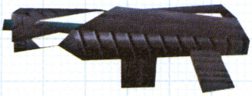
第2武器モード サーチ



Rボタンで照準を出すと、X線で周囲の物体を透視し、その向こうにあるターゲットを自動的にサーチすることができる。サーチするスピードが遅いので、動いている標的にはあまり効果がない。

デバスター

DEVASTATOR



装弾数 8発

データダイン社によって設計された、爆発系ウェポン。ハンドガンやマシンガン系のウェポンとは違って、グレネード弾を発射するように作られている。発射されたグレネード弾は放物線を描いて飛んでいくので、遠くの敵に弾を当てたい場合は、ターゲットの少し上の辺りを狙うようにしよう。どうしてもうまく狙えないというプレイヤーは、射撃訓練場でトレーニングを行なっておくのがオススメだ。

第1武器モード Gランチャ

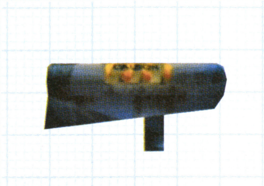


グレネード弾を発射する。爆発系のウェポンは攻撃力がとても高く、敵が大勢いる場所に撃ちこめば効率良く倒すことができる。ただし、爆風に当たると自分もダメージを受けるので注意しよう。

第2武器モード ウォールショット



特殊な磁場によってグレネード弾を目標物や壁などに貼り付ける。一定時間が経つと離れて爆発するので、敵が通るタイミングを見計らってセットしておけば、直接対峙することなく敵を倒せる。



装弾数 1発

Rランチャ

ROCKET LAUNCHER

データダイン社で開発された、非常にパワフルで破壊力の高いウェポンだ。「Gランチャ」と同じく、敵が大勢いる場所に撃ち込めば、一度に複数の敵を倒すことができる。ただし、ロケット弾は一度に1発ずつしか装填できないので、ここぞという場面に限定して使っていくようにしたい。なお、第2武器モードを起動すると、敵をロックオンして追跡するホーミングロケット弾を使用することができる。

第1武器モード ロケット弾

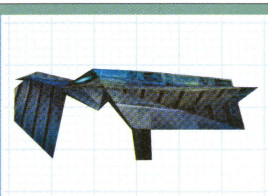


着弾時の爆発に大きな爆風を伴うロケット弾を発射する。非常に威力が高いため、大抵の敵を一撃で倒すことができるが、爆風に巻き込まれると自分もダメージを負ってしまうことに注意。

第2武器モード ホーミングロケット



Rボタンで出した照準をターゲットに合わせるとロックオンとなり、それからZトリガーボタンを押すと、ターゲットを追尾するロケット弾を発射する。弾速が遅いので、避けられやすいのが難点。



装弾数 1発

スレイヤー

SLAYER

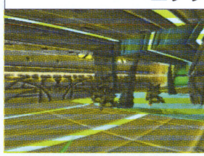
異星人スケダーが使用する小型のロケットランチャ。このウェポンも「Rランチャ」と同じく、最大で1発のロケット弾しか装填できない。周囲に敵がいる状況で使用すると爆風で自分もダメージを受けてしまうので、離れた場所から敵に撃つ方が安全。また第2武器モードでは、リモートコントロールが可能なロケット弾を発射できる。弾の爆発もZトリガーボタンでプレイヤーがコントロールできるのだ。

第1武器モード ロケット弾

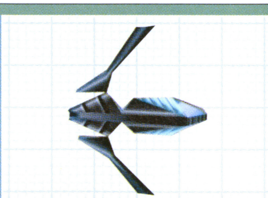


弾速や爆風の大きさなど、弾の性質は「Rランチャ」とほぼ同じ。弾を敵に直撃させるだけでなく、床や壁に撃ち込み、目くらまし効果や壁の向こう側にいる敵にダメージを与える使い方もある。

第2武器モード ロケットカメラ



自分で遠隔操作できるカメラ付きのロケット弾を発射する。ロケット弾はAまたはBボタンで減速、3Dスティックで弾道を変えることができる。着弾するかZトリガーボタンを押すと爆発する。



装弾数 5発

クロスボウ

CROSSBOW

キャリントン協会のエージェントたちが使用する、潜入用のウェポン。手首に装備して、見た目にはわからないように格納できるのが特徴だ。この「クロスボウ」が発射する矢には鎮静剤が仕込まれており、敵に当てれば気絶させることができる。ただしリロード速度が極端に遅く、接近戦や敵の多い場所での使用には向いていない。なお、第2武器モードでは、一撃必殺の矢を発射することができる。

第1武器モード 鎮静剤



矢に仕込まれた鎮静剤の効果で、敵を気絶させる。ただし殺傷能力はないので、非武装の民間人に対して使用することもできる。特定の敵しか倒してはいけない任務に最適の武器モードだ。

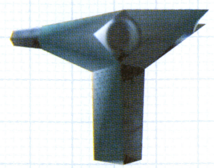
第2武器モード キル



一撃で敵を倒す矢を発射することができる。第1武器モードとは違って、当たった敵は必ず死んでしまうので、相手をよく確認してから使うようにしよう。なお、対戦で使うと非常に強力。

トランキライザ

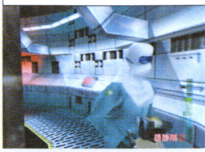
TRANQUILIZER



装弾数	8発

本来は医療用に開発された、鎮静剤注射用のスプレーガンだ。世界中の医療機関で使用されているが、緊急時にはウェポンとしても利用される。平均の連射速度は「ファルコン2」と同程度で、マガジンには最大で8発の鎮静剤をセットすることができる。攻撃力は低いが、鎮静剤を注入されたキャラクターは、視界が悪くなるうえ動きも鈍ってしまい、満足に攻撃ができない状態に陥るのだ。

第1武器モード
鎮静剤



セットされた鎮静剤を1ショットずつ発射する。命中させると敵の動きが鈍るが、ある程度の時間が経つと元の状態に戻ってしまう。同じ敵に何度か撃ち込むと気絶させることが可能。

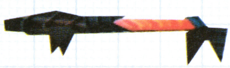
第2武器モード
リーサル注入



鎮静剤を4ショット消費するが、一撃必殺の「リーサル注入」を使用できる。ただし接近戦でしか使えないうえ、ひとつのマガジンで実質2回しか使用できないので、敵の多い場所では控え目に。

レーザー

LASER



装弾数	—

キャリントン協会が実験的に開発したウェポン。手首に装備して使用するため、非常に精度の高い射撃を行なうことができる。この「レーザー」の大きな特徴は、マガジンが存在しないことだ。エネルギー切れを心配しなくていいので、リロードのタイミングを気にせずに使うことができる。第2武器モードを起動すると、Zトリガーボタンを押しているあいだ、途切れることのないレーザーが発射される。

第1武器モード
レーザーパルス



短いビームを弾丸のように発射する。威力は高めだが連射性能が低いため、ほかの武器があるならばあえてこのウェポンを使う必要はない。ただし、リロードによる攻撃中断がないのは利点。

第2武器モード
ショートレンジ



一点にエネルギーを集中させることで、ビーム状のレーザーを発射する。標的に対して近距離でないと、ダメージを与えられないのが難点。こちらを使うくらいならば、第1武器モードの方がいい。

手りゅう弾

GRENADE



装弾数	1発

最新型の手りゅう弾で、「デバスター」や「Rランチャ」と同じ、爆発系のウェポンだ。破壊力も非常に高く、まともに爆発をくらうと即死してしまうほどの威力を持つ。また、爆風に触れるだけでもダメージを受けてしまうので、プレイヤーの近くで爆発することのないように気をつけよう。第2武器モードの「センサーピンボール」は、ターゲットを感知するまでピンボールのようにバウンドし続ける爆弾だ。

第1武器モード
4秒ヒューズ

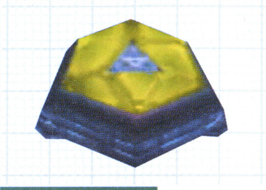


Zトリガーボタンを押すと、手りゅう弾のピンを抜き、それから4秒後に爆発する。このタイムラグを利用して、敵が近づくタイミングを見計らって使おう。地形で跳ね返るので、自爆には要注意だ。

第2武器モード
センサーピンボール



手りゅう弾がピンボールのようにバウンドする。センサーが何かを見つけるか、エネルギーがなくなった時点で爆発する。思わぬ方向へバウンドすることもあるので、取り扱いはかなり難しい。



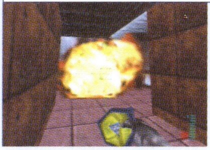
装弾数	1発

時限爆弾

TIMED MINE

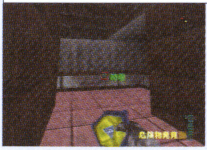
「手りゅう弾」と同じ爆発系のウェポンで、この「時限爆弾」もセットしてから約4秒後に爆発するように作られている。ちょうど手のひらにおさまるくらいの大きさで、ターゲットに投げつけて使用する。爆風に当たると自分もダメージを受けるので、こちらに被害が及ばないよう狭い廊下などで使う場合は十分に注意しよう。第2武器モードでは、爆弾や自動機銃などの危険物を探知する機能がある。

第1武器モード
時限爆弾

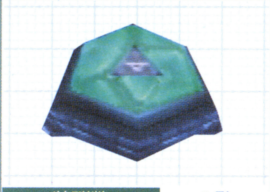


起動してからある程度の時間が経過すると爆発する。起動から爆発までは、「手りゅう弾」と同じく4秒程度の時間が必要。敵がやってくるタイミングを計算して、壁などにセットしておこう。

第2武器モード
危険物発見



第2武器モードにしているだけで、爆弾や自動機銃などの危険物を発見してくれる。これは、友だちと対戦しているときなど、周囲に隠された爆発物などを探し出すときに役立つモードだ。



装弾数	1発

センサー爆弾

PROXIMITY MINE

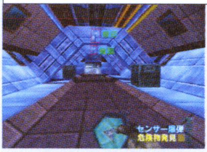
この「センサー爆弾」も爆発系ウェポンのひとつだ。爆弾に敵が近づいたり、銃で攻撃するなどの刺激を与えると、センサーがそれらを感知して爆発するように作られている。形は「時限爆弾」や「リモート爆弾」とまったく同じだが、「時限爆弾」は黄色、「センサー爆弾」は緑、そして「リモート爆弾」は青、というように表面の色が違うので、これで見分けることができる。なお、第2武器モードは危険物発見だ。

第1武器モード
センサー爆弾

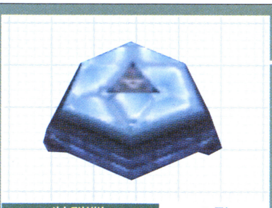


動きを感知して起爆するセンサー爆弾。爆発の際に発生する爆風の範囲はかなり広いので要注意。敵が通りやすい場所に置いておくのが基本的な使い方だが、セットした場所を忘れないように。

第2武器モード
危険物発見



「K7 Avenger」の第2武器モードと同じ機能で、危険物を発見する。このモードのあいだは、センサー爆弾としては使用できないが、爆弾を使い果たしても危険物発見の機能を使うことは可能。



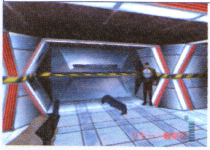
装弾数	1発

リモート爆弾

RIMOTE MINE

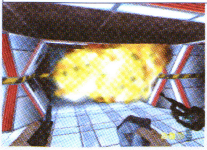
爆発系ウェポンのひとつで、プレイヤーが起爆をリモートコントロールできる。基本となる機能は、「手りゅう弾」を始めとするほかの爆発系ウェポンと同等だ。壁や扉などのターゲットに投げつけて設置したあと、第2武器モードに切り換えてZトリガーボタンを押せば爆発する。セットする際にRトリガーボタンを押して照準カーソルを出して投げつければ、狙った場所に正確に取り付けることができる。

第1武器モード
リモート爆弾



自分で起爆のタイミングを指示する「リモート爆弾」。同時に複数の爆弾をセットすることもできる。爆風は広範囲に渡るので、爆弾を設置した場所からなるべく離れて起爆した方が安全だ。

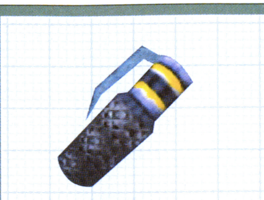
第2武器モード
起爆



第1武器モードでセットした「リモート爆弾」に、起爆の合図を出す。「リモート爆弾」をセットしたあと、第2武器モードに切り換えてZトリガーボタンか、またはAボタンを押せば爆弾が爆発する。

Nボム

N−BOMB



装弾数　1発

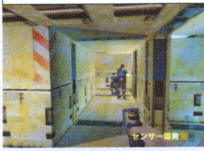
「手りゅう弾」と同じ形をした、ポータブルタイプの爆発系ウェポンだ。ただしこの「Nボム」には爆発のエネルギーとして中性子が利用されており、その性質はほかの爆弾と大きく異なっている。爆発の瞬間には「Nボム」を中心に大きな黒いフィールドが発生し、周囲の敵を巻き込んで倒すのだ。ちなみに、キャリントン協会内の射撃訓練場では、このウェポンのトレーニングを行なうことはできない。

第1武器モード　インパクト爆発



床や壁、そしてターゲットに接触した瞬間、爆発する。この爆風を受けると、視界が非常に悪くなり、少しのあいだ動けなくなる。さらに、持っている武器を落としてしまうという効果もある。

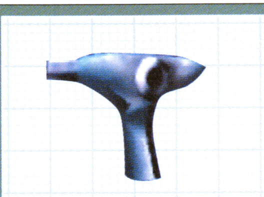
第2武器モード　センサー爆発



爆弾に搭載されたセンサーが、敵の動きなどの刺激を感知した瞬間に起爆する。敵が通る廊下などにセットして使うと効果的だ。また、セットした「Nボム」を銃で撃っても爆発させることができる。

サイキックガン

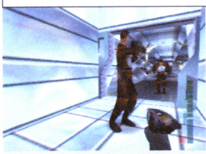
PSYCHOSIS GUN



装弾数　8発

エリア51の研究所でトレント・イーストンの指示のもと、極秘に研究が進められていた危険なウェポン。攻撃力はほとんどないが、弾丸が命中した相手は自身の思想や思考を逆転させられてしまう。そしてプレイヤーのことを仲間だと思い込み、ロックされた扉を開けてくれたり敵を攻撃したりと、プレイヤーをサポートしてくれる。なお、このウェポンはスペシャルミッション「マイアンSOS」でのみ登場するものだ。

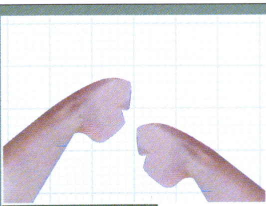
第1武器モード　感染



特殊な弾丸を敵に撃ちこむと、自分の味方として行動してくれるようになる。プレイヤーを助けるために戦闘もこなしてくれるので、できるだけ強力な武器を持っているヤツをターゲットにするといい。

第2武器モード　なし

素手



装弾数　−

何もウェポンを装備していない素手の状態。敵の正面から殴りかかると、反撃をくらったりかわされたりという場合もあって危険だ。しかし、背後から攻撃すれば、ほとんどの敵を一撃で気絶させられるので、ある意味ヘタなウェポンよりも強力かもしれない。第2武器モードでは、敵の装備を奪える「武装解除」になる。ウェポンを持っていないときや弾丸が切れてしまった場合には、このモードを活用しよう。

第1武器モード　パンチ



素手でのパンチ攻撃。敵を背後から攻撃すれば、一撃でノックダウンさせることができる。威力は非常に低く、敵を正面から殴ってもなかなか倒せない。相手の不意を突いて背後に回ろう。

第2武器モード　武装解除



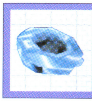
攻撃が当たると、敵が装備しているウェポンを奪うことができる。ただし、敵が所持しているウェポンが1種類とは限らない。ウェポンを奪ったら一度敵から離れて、反撃に備えよう。

DEVICE LIST デバイス一覧

ソロ・ミッションで与えられた任務をこなすために必要となるデバイス。これらデバイスの存在なくして、ジョアンナの任務達成はありえない。ここからはそんなデバイスの種類や性能を紹介していく。

データの見方

■名称
デバイスの名前



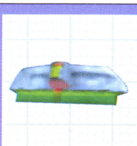
スパイクローク
SPY CLOAK 装着
機能 スパイクローク

使用者の周囲にクローキング・フィールドという特殊な磁場を発生させて、その姿を消してしまうデバイス。このデバイスには、光を曲げるという特性を持ったクリスタルが使用されている。ただし、姿を消しているあいだに銃を撃つと、クローキング・フィールドの効果がしばらく消えてしまうので注意しよう。

■説明
デバイスに関する説明

■機能
画面に表示される機能の名称

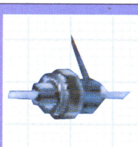
■装着デバイス
装着したままウェポンを扱える場合はマークを表示



オートオペ
AUTOMATIC OPERATION

機能 —

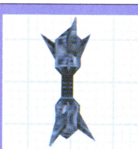
自動で手術を行なうことができる医療用デバイスだ。マイアンが持つ最新の医療技術を使って開発されている。非常に役立ちそうなデバイスだが、唯一の問題点はマイアンに対してしか使うことができないという点だ。「オートオペ」を装備してターゲットのすぐ側で使えば、あとは自動で治療が完了する。



カムスパイ
CAMSPY

機能 リモートアイ

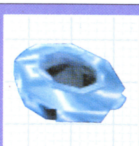
エージェントの代わりに目的地へ潜入し、内部の様子を記録することができるモバイルカメラだ。非常に小さなデバイスだが、反重力テクノロジーが搭載されている。Zトリガーボタンを押せば、その場の様子をホログラム映像として撮影する。また「カムスパイ」をベースに、いくつかの変形モデルも開発されている。



スケダー爆弾
SKEDAR BOMB

機能 —

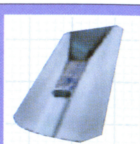
異星人スケダーが使用する、非常に破壊力の大きい単一指向性の爆弾だ。起動してから4分後に爆発するようにプログラムされている。クイックメニューか持ち物確認画面から装備して、セットするべき場所へ行けば自動的に作業は完了する。スペシャルミッション「ミスター・ブロンド」のみでの使用となる。



スパイクローク
SPY CLOAK 装着

機能 スパイクローク

使用者の周囲にクローキング・フィールドという特殊な磁場を発生させて、その姿を消してしまうデバイス。このデバイスには、光を曲げるという特性を持ったクリスタルが使用されている。ただし、姿を消しているあいだに銃を撃つと、クローキング・フィールドの効果がしばらく消えてしまうので注意しよう。



大統領モニター
PRESIDENTIAL SCANNER 装着

機能 ターゲットスキャン

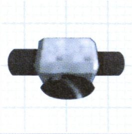
大統領のために作られた、「Rトラッカ」と同じような機能を持つデバイスだ。このデバイスからは、大統領に関するあらゆる情報を引き出すことができる。レーダーマップも搭載されており、大統領の現在位置がマークで示されるようになっているのだ。また ウェポンやほかのデバイスとの併用も可能となっている。



データリンカ
DATA LINKER

機能	コネクション

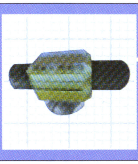
任務中のエージェントとキャリントン協会のハッカーとのあいだをつなぐデバイス。このデバイスを通じて、協会のハッカーが潜入先のシステムへアクセスすることができる。ただし、ハッカーがデータをハッキングしているあいだにターゲットから離れると、接続が中断されて作業が失敗してしまうので気をつけよう。



通信リンカ
COMMUNICATION LINKER

機能	―

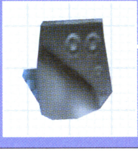
任務中のエージェントと協会との通信を中継してくれるデバイスだ。通信機が使えない場所へ潜入するときに使用される。一般的に使われている電波に便乗する形で、通信手段を確保できるように設計されている。クイックメニューかポーズ画面で「通信リンカ」を選択し、Zトリガーボタンでターゲットにセットしよう。



電子マーカ
ELECTRONIC MARKER

機能	―

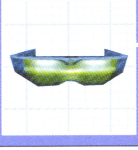
ターゲットの正確な位置情報を供給してくれる、通信系のデバイス。「発信器」と同じ量子通信の技術が採用されており、通信の信頼性は非常に高い。持ち物確認画面か、クイックメニューから「電子マーカ」を装備したあと、ターゲットとなる物体のすぐそばでZトリガーボタンを押せば取りつけることができる。



ドアコーダ
DOOR CODER

機能	―

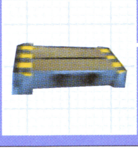
ドアにかけられた電子ロックのパスワードを解読するために使用されるデバイスだ。暗号の複雑さと比例して、解除までにかかる時間が長くなるが、通常の電子ロックであればほんの数秒で破ってしまう。「ドアコーダ」を装備してターゲットの前でBボタンを押せばセット完了。あとの解読作業は自動で行なわれる。



ナイトアイ
NIGHT VISION　装着

機能	暗視モード

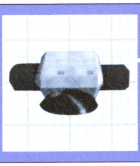
わずかな光を増幅させ、暗闇のなかでも周りの様子を見ることができる。また、プレイヤーの周囲に生命反応がある場合には、その姿を強調して映し出すという機能も持っているのだ。この「ナイトアイ」は「データリンカ」などのデバイスと異なり、装着しているあいだでもウェポンを装備して敵を攻撃できる。



爆薬
PLASTIC BOMB

機能	―

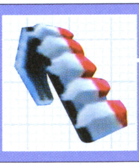
潜入先のターゲットを爆破するため特別に用意された、小型のプラスチック爆弾。すでに起動から爆発までのタイマーがセットされている。プレイヤーが使う爆発系のウェポンとは比べものにならないほどの破壊力があるので、ターゲットにセットしたあとは速やかに脱出しよう。ミッション4-1のみでの使用となる。



発信器
TRACER

機能	―

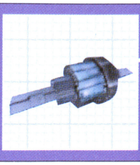
内部に自爆システムが組み込まれている、とても小さな通信デバイス。つねに信号を発しており、キャリントン協会でターゲットの行動を追跡できるようになっている。また、この「発信器」には最新の量子通信技術が採用されているため、通信の信頼性は非常に高い。ミッション3-1のみでの使用となる。



ブーストピル
BOOST PILL

機能1	スロー
機能2	ノーマル

敵との戦闘を有利に進めるために開発された薬剤。遺伝子に刺激を与えることで、使用者の時間の流れに対する感覚を変えることができる。「スロー」を使うと時間を遅く感じられるようになるが、「ノーマル」では時間の感覚を元に戻すことができる。「ノーマル」は「スロー」の効果をうち消したいときに使おう。



ボムスパイ
BOMB SPY

機能　リモートアイ

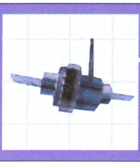
これも「カムスパイ」の変形バージョンとして開発されたデバイス。撮影機能の代わりに、高性能なプラスチック爆弾を搭載している。敵が大勢いる場所で爆発させると効果的だ。ただし、この機能を使うと「ボムスパイ」も爆発してなくなってしまう。そのほかの基本的な操作などは「カムスパイ」と一緒だ。



ユニフォーム
UNIFORM　装着

機能　ユニフォーム装備

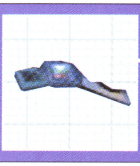
潜入先に合わせて変装し、敵の目を欺いて行動するためのデバイスだ。変装に使う制服は、潜入先の敵を倒して調達する場合が多い。この「ユニフォーム」を着ているあいだは比較的安全に行動できるが、敵に見破られる可能性もあるので注意しよう。また、変装中に武装していると必ず見破られてしまう。



Dr.スパイ
Dr.SPY

機能　リモートアイ

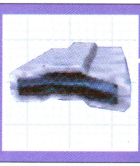
「カムスパイ」の変形バージョンとして作られたデバイス。基本的な機能は「カムスパイ」と一緒だが、撮影機能の代わりに神経をマヒさせる薬を8発装備しており、Zトリガーボタンでターゲットに発射できるようになっている。薬を注入されたターゲットは気絶してしまうが、殺傷能力はないので民間人への使用も可能だ。



ECMマイン
ECM MINE

機能　妨害モード

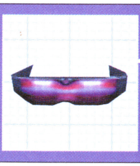
つねに妨害信号を発生しており、ターゲットとなっている電子通信機器の正常な動作を妨害する。ターゲットに直接取りつければ、あとはすべてこの「ECMマイン」が自動で作業を行なってくれる。Zトリガーボタンを押して取りつけるときには、ウェポンと同じように照準カーソルを使って狙いを定めるといい。



HRスコープ
HR SCOPE　装着

機能　ズーム

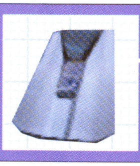
最大31倍までのズームが可能なスコープ系のデバイスだ。クイックメニューか持ち物確認画面で装備して使う。Cボタンの上下でズーム倍率を変更、3Dスティックで視点を変更できる。ただし装備中はウェポンを使えないうえ、自分のすぐそばを見ることができないので、周囲に敵がいないか確認して装着しよう。



IRスキャン
IR SCANNER　装着

機能　赤外線モード

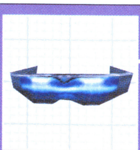
赤外線と超音波というふたつの技術を利用している、スコープ系のデバイスだ。これを装着すると、隠されたドアや壁の弱い部分、また「スパイクローク」を使って姿を消している敵の姿なども見つけられる。ただし「IRスキャン」を装備しているあいだは、普段よりも視野が狭くなっているので敵の攻撃に気をつけよう。



Rトラッカ
R-TRACKER　装着

機能　ターゲットスキャン

ターゲットを探し出し、その位置をレーダーマップ上に表示することのできるデバイス。ただしこのデバイスから得られるのは、プレイヤーからの距離と方向のふたつだけだ。それらの情報からターゲットの正確な位置を推測するのはプレイヤーの役目となる。この「Rトラッカ」も、ウェポンと同時に使用できる。



Xスキャン
X-RAY SCANNER　装着

機能　X線モード

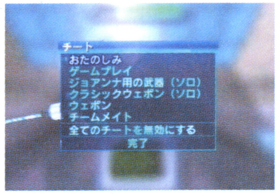
X線の持つ性質を利用して、壁や扉などのあらゆる物体を透視することができる。壁の向こうにいる敵や物体などを確認するときに使おう。ただし、一定距離よりも遠い場所が見えなくなるので、自分の周りに敵がいないかどうかを確認して装着しなければ危険だ。このデバイスもウェポンと同時に使用できる。

CHEAT LIST チート一覧

ここからは、ある条件をクリアすることで出現するチートの紹介をしていこう。チートとは「おまけモード」のことで、通常のプレイでは見ることのできないユニークな追加要素がたくさん用意されているのだ。

チートについて

『パーフェクト・ダーク』のお楽しみ要素である「チート」は、それぞれの項目に設定された条件をクリアすることで獲得できる。なかにはかなり厳しい条件をクリアしなければ獲得できないものもあるが、もっと深く『パーフェクト・ダーク』を味わいたいプレイヤーなら、挑戦してみる価値はあるはずだ。ここではチートの内容と獲得条件を併せて紹介していく。



「すべてのチートを無効にする」で設定をキャンセル。

おたのしみ

この「おたのしみ」には、数あるチートのなかでも見た目・内容ともにユニークな設定ばかりが用意されている。複数の項目を同時に設定してプレイすることも可能なので、いろいろな組み合わせを試しながらプレイしてみよう。また、この「おたのしみ」チートは、ソロ・ミッションだけでなくコンバット・シミュレータプレイ時にもその設定を反映させることができるのだ。



DKモード

出現条件：シカゴ[潜入]をクリア（難易度はどれでも可）

ゲーム中に登場するキャラクターの頭と腕が、とても大きくなる。頭が大きいので、通常よりも攻撃が当たりやすく一撃必殺も狙いやすい。また、ミッションに挿入されるムービーも「DKモード」のキャラクターが登場する。



タイニージョアンナ

出現条件：G5ビル[盗撮]をクリア（難易度はどれでも可）

ジョアンナの体が4分の1ほどの大きさになってしまう。体は小さくなるがマップの広さはそのままなので、体感的な移動速度が遅くなっている点には注意。ただし敵の攻撃は通常のプレイのときと同じように命中する。



敵スモール

出現条件：エリア51[突破]をクリア（難易度はどれでも可）

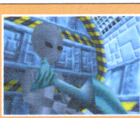
先に紹介した「タイニージョアンナ」とは逆に、ゲーム中に登場するジョアンナ以外のキャラクターの体が小さくなる。ただし敵の攻撃力や命中率などは通常のプレイ時と変わらないので、みくびってやられてしまわないように。



開発スタッフのみ

出現条件：アラスカ空軍基地[変装]をクリア（難易度はどれでも可）

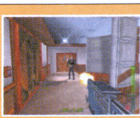
ゲーム中に登場する敵キャラクターの顔が、『パーフェクトダーク』を開発したレア社メンバーの顔になるチートだ。敵の出現人数や攻撃力など、そのほかの部分については、通常のプレイ時と同じままとなっている。



エルビスでプレイ

出現条件：エリア51[救出]をパーフェクトレベルで7分59秒以内にクリア

各ミッションを、ジョアンナではなくマイアン種族のエルビスでプレイできるようになるチートだ。普通ならばジョアンナが登場しているはずのムービーシーンにも、彼女の代わりにエルビスが主役として登場するようになる。



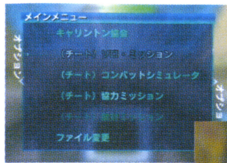
スローモーション（ソロ）

出現条件：データダイン地下研究所[探索]をクリア（難易度はどれでも可）

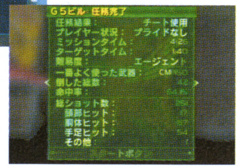
ゲームに登場するすべての動きがスローになる。キャラクターの移動速度を始めとして、弾丸が飛んでいく速度や敵が倒れるモーションなども遅くなる。ムービーに登場する人物たちの動作も遅くなってしまうのだ。

ゲームプレイ

この「ゲームプレイ」には、ゲームのプレイに関わるチート設定が集められている。なかでも「無敵モード」というチートを使用すると、敵からどんな攻撃を受けてもダメージをくらうことがないのだ。これらのチートはソロ・ミッションだけでなく、協力ミッションやコンバット・シミュレータでも使用できる。ただし、チートを使って各ミッションをクリアしても正式なクリアとは認められないので、プレイの記録はセーブデータに反映されない。もちろん、新たなチートを獲得することもできないということは覚えておこう。



チートを設定したあとのメインメニューだ。各モードに「(チート)」と書かれているのがわかる。



チートを使ってミッションをクリアすると、クリア後の画面に「プライドなし」と書かれてしまう。



無敵モード

出現条件: エリア51[脱出]をエージェントレベルで3分50秒以内にクリア

ジョアンナが敵からの攻撃をいっさい受けつけなくなるまさに無敵のチートだ。「Rランチャ」などの爆発系ウェポンでもノーダメージなので、ソロ・ミッションやコンバット・シミュレータなどでマップを確認するときなどにも使える。



スパイクローク

出現条件: G5ビル[盗撮]をエージェントレベルで1分40秒以内にクリア

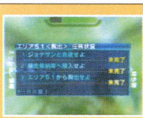
「スパイクローク」を所持している状態でゲームを始められる。これは使用者の姿を消すことのできるデバイスなので、友達と対戦するときなどにこのチートを設定しておけば、対戦の面白味がグッと増すはずだ。



全敵素手

出現条件: データダイン本社[始動]をアドバンストレベルで1分30秒以内にクリア

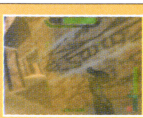
ミッション中の敵キャラクターが、全員素手の状態で登場する。何も装備していないので、攻撃方法もパンチのみだ。ただし、ウェポンは所持していることになっていて、彼らを倒すとそれらのウェポンを落としてくれる。



シールド装備

出現条件: 深海[別れ]をクリア(難易度はどれでも可)

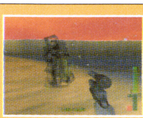
初めから「シールド」をひとつ装備した状態でゲームをスタートすることができる。敵からのダメージをシールドの耐久力がなくなるまで防いでくれるので、友達との対戦プレイなどは心強い味方となってくれるはずだ。



スーパーシールド

出現条件: キャリントン協会ビル[防衛]をエージェントレベルで1分45秒以内にクリア

「シールド」よりもさらに耐久力の高い「スーパーシールド」を装備した状態でゲームを始められる。ちなみにこの「スーパーシールド」は、チートで設定しないとお目にかかることができない特別仕様のシールドなのだ。



シールド装備(敵)

出現条件: キャリントン協会ビル[防衛]をクリア(難易度はどれでも可)

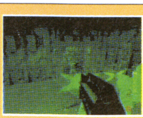
ミッション中の敵キャラクター全員が、初めから「シールド」を装備した状態で登場する。まず最初に「シールド」の効果を消してからでないと敵にダメージを与えられないので、弾数の少ないパーフェクトではかなり辛い。



全敵Rランチャ

出現条件: ペラジック2[妨害]をクリア(難易度はどれでも可)

ミッション中の敵キャラクター全員が「Rランチャ」を装備した状態で登場してくる。プレイヤーが「シールド」を装備していないときに敵の攻撃をくらうと、一撃で倒されてしまう。ただし爆風で敵同士の相打ちも多いチートだ。



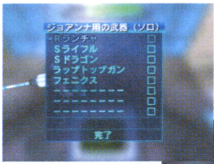
暗闇モード

出現条件: 墜落現場[対決]をクリア(難易度はどれでも可)

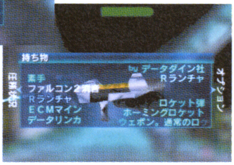
プレイするステージが、すべて暗闇になる。「ナイトアイ」は初めから所持しており、これを装着してのプレイとなるわけだ。ただし色は判別できないので、コンバット・シミュレータなどではレーダーを頼りにプレイするしかない。

ジョアンナ用の武器（ソロ）

この「ジョアンナ用の武器（ソロ）」に用意されたチートを設定すると、特定のウェポンを所持した状態からプレイを始められる。全部で8種類のウェポンを設定できるが、どれも強力なものばかりなので、かなり楽にプレイできるはずだ。プレイするミッションに合わせて使用ウェポンを設定しておこう。ただし「ジョアンナ用の武器（ソロ）」という名前からもわかるように、ここで紹介するチートはソロ・ミッションのみでしか使用できないようになっている。コンバット・シミュレータをプレイする際には、このチート設定はゲームに反映されないのだ。



「ジョアンナ用の武器（ソロ）」は、ソロ・ミッションのみで使用可能なチート設定となっている。



ミッション1-1を開始直後のポーズ画面だ。本来なら持っているはずのない「Rランチャ」がある。

Rランチャ



出現条件
データダイン本社[保護]をクリア
（難易度はどれでも可）

「Rランチャ」を所持した状態からミッションを始められる。破壊力が非常に高いので、敵が大勢登場するミッションなどで使用すると効果的だ。ロケット弾を直接当てるのではなく、爆風に巻き込む形で効率よく敵を倒そう。

Sライフル



出現条件
キャリントンの別荘[人質]をクリア
（難易度はどれでも可）

「Sライフル」を所持した状態でミッションを始めることができる。4倍までズームが可能なスコープを搭載しているので、ミッション5ー3などのように広い場所を舞台にしたミッションで使用すると非常に効果的なウェポンだ。

Sドラゴン



出現条件
エリア51[脱出]をクリア
（難易度はどれでも可）

「Sドラゴン」を所持した状態でミッションをスタートできる。第1・第2武器モードの「通常弾」と「グレネード弾」を周囲の状況によって使い分けることで、どのミッションでもメインウェポンとして使用できる便利な銃だ。

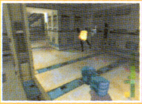
ラップトップガン



出現条件
大統領専用機[暴露]をクリア
（難易度はどれでも可）

「ラップトップガン」を所持した状態からミッションを始められる。連射性にも優れているが、とりわけ役に立つのが第2武器モードの「自動機銃」だ。部屋の入口などポイントを押さえてセットすれば、クリアがグッと楽になる。

フェニクス



出現条件
スケダー宇宙船[制圧]をクリア
（難易度はどれでも可）

「フェニクス」を所持した状態でミッションを始めることができる。第2武器モードの「爆弾シェル」で攻撃すれば、ほとんどの敵を一撃で倒すことができるので、敵の耐久力が高いゲーム後半のミッションで使うと便利だ。

サイキックガン



出現条件
シカゴ[潜入]をパーフェクトレベルで
2分以内にクリア

「サイキックガン」を所持した状態でミッションをスタートさせられる。スペシャルミッション「マイアンSOS」のみで登場する特殊なウェポンだが、このチートを使えば通常のミッションでも使用することができるようになる。

トレントのマグナム銃



出現条件
墜落現場[対決]をエージェントレベルで
2分50秒以内にクリア

「DY357-LX」を所持した状態でミッションを始めることができる。これはゲーム中でトレント・イーストンが装備していたウェポンだ。破壊力はあるが連射性は低いので、射撃の腕に自信のあるプレイヤーが使用するといい。

ファーサイト



出現条件
深海[別れ]をパーフェクトレベルで
7分27秒以内にクリア

「ファーサイト」を所持した状態でミッションをスタートできる。第2武器モードの「サーチ」を使えば、壁の向こうにいる敵を倒すことができるので、扉や壁の多い屋内でのミッションで使用すると、プレイが非常に楽になる。

クラシックウェポン（ソロ）

ここで紹介しているチートをONにすれば、1997年発売のNINTENDO64ソフト『007 ゴールデンアイ』で登場したウェポンを所持した状態でソロ・ミッションをスタートすることができる。これらはキャリントン協会の射撃訓練場でトレーニングできる全31種類のウェポンのうち、難易度ゴールドをクリアしたウェポンの種類によって獲得できる。

AR53



ズーム

武器モード	高速連射
クリアトレーニング	すべてのウェポン
装弾数	30発

「AR53」を所持した状態でミッションを始めることができる。ウェポンとしてはマシンガンタイプに分類され、高速連射を使って攻撃を行なう。Rトリガーボタンを押して照準カーソルを出現させると、ズームアップした状態でターゲットを狙えるようになる。

CC13



武器モード	シングルショット
クリアトレーニング	MagSec4、Mauler、フェニクス、DY357マグナム、DY357-LX
装弾数	8発

「CC13」を所持した状態でミッションを始めることができる。ピストルタイプのウェポンで、破壊力、平均の連射速度ともに「ファルコン2」と同程度となっている。リロード動作も遅くないので、「ファルコン2」と同じ感覚で使うことができるウェポンだ。

DMC



武器モード	連射
クリアトレーニング	時限爆弾、センサー爆弾、リモート爆弾
装弾数	30発

「DMC」を所持した状態でミッションを始めることができる。これも先に紹介した「AR53」と同じマシンガンタイプのウェポンだが、平均の連射速度が「CMP150」よりもかなり遅いということは覚えておこう。リロード動作が速い点が唯一の救いか。

KF7 Special



ズーム

武器モード	高速連射
クリアトレーニング	※1（ページ下欄参照）
装弾数	30発

「KF7 Special」を所持した状態でミッションをスタートさせられる。これもマシンガンタイプのウェポンで、高速連射を使った攻撃が可能だ。また、Rトリガーボタンを押すと、照準カーソルが出現すると同時にターゲットをズームアップすることもできるようになる。

KL01313



武器モード	連射
クリアトレーニング	CMP150、サイクロン、カリストN、RC-P120
装弾数	20発

「KL01313」を所持した状態でミッションを始めることができる。マシンガンタイプのウェポンだが、最大の装弾数が20発と少な目だという点には注意して、弾切れとリロードのタイミングを常に頭に置いておこう。平均の連射速度も「CMP150」より遅い。

PP9i



武器モード	シングルショット
クリアトレーニング	ファルコン2、ファルコン2消音、ファルコン2望遠
装弾数	7発

「PP9i」を所持した状態でミッションを始められる。「CC13」と同じピストルタイプのウェポンで、連射速度とリロード動作も「ファルコン2」と同程度の速さで行なうことができる。攻撃時の感覚も「ファルコン2」とあまり変わらないので、扱いは楽なはずだ。

RC-P45



武器モード	連射
クリアトレーニング	レーザー、手りゅう弾、時限爆弾、センサー爆弾、リモート爆弾をのぞいたウェポン
装弾数	80発

「RC-P45」を所持した状態でミッションを始めることができる。「AR53」と同じマシンガンタイプのウェポンだが、最大の特徴はマガジンの大きさだ。その大きさにも関わらずリロード動作は速いが、連射速度は「CMP150」よりも遅目となっている。

ZZT（9mm）



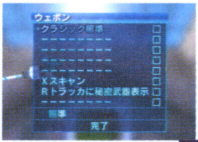
武器モード	連射
クリアトレーニング	※2（ページ下欄参照）
装弾数	32発

「ZZT（9mm）」を所持した状態でミッションを始めることができる。これもマシンガンタイプのウェポンで、リロードは速いが連射速度は「CMP150」よりも遅い。「KF7 Special」などと比べても、操作感にはあまり違いがないので、あとは好みで選ぼう。

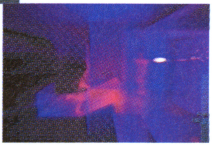
※1 デバスター、Rランチャ、スレイヤー、クロスボウ、トランキライザ、レーザー、手りゅう弾、時限爆弾、センサー爆弾、リモート爆弾をのぞいたウエポン
※2 クロスボウ、トランキライザ、レーザー、手りゅう弾、時限爆弾、センサー爆弾、リモート爆弾をのぞいたウェポン

ウェポン

この「ウェポン」には、ジョアンナが使用するウェポンや攻撃方法に関するチートが用意されている。なかでも「弾無制限」というチートをONにすると、弾切れを心配せずにウェポンを使えて便利だ。ほかのチートと組み合わせて使うと、さらに快適にプレイを進めることができるようになる。出現条件は厳しいものが多いが、プレイに役立つチートばかりなのでぜひ手に入れておきたい。これら8つのチートはそのほとんどがソロ・ミッションのみの使用となっているが、「クラシック照準」だけはコンバット・シミュレータでも効果を発揮してくれるのだ。



「ウェポン」のチートには制限時間内に「ソロ・ミッション」のステージをクリアすることが条件になっているものが多い。



「Xスキャン」や「弾無制限」など、ゲームの進行を楽にしてくれるチートが用意されている。



クラシック照準

出現条件 データダイン本社[始動]をクリア
(難易度はどれでも可)

照準カーソルがNINTENDO64ソフト『007 ゴールデンアイ』で登場したカーソルに変化する。Rトリガーボタンを押すと普通は四角いカーソルが出現するが、「クラシック照準」だと赤い丸形のカーソルが出現するのだ。



ラップトップ自動機銃 弾無制限

出現条件 大統領専用機[暴露]をパーフェクトレベルで3分55秒以内にクリア

「ラップトップガン」の「自動機銃」を、弾丸無制限で使用することができる。普通は弾丸が切れた時点で自動機銃として機能しなくなるが、このチートをONにしておくと残弾数を気にせずミッション終了まで使えて便利だ。



高速パンチ

出現条件 データダイン本社[保護]をエージェントレベルで2分3秒以内にクリア

素手でのパンチ攻撃を、高速で繰り出すことができるようになる。「ゲームプレイ」で用意されている「全敵素手」のチートと併用すると、登場キャラクター全員がウェポンを使わないミッションをプレイできる。



弾無制限

出現条件 ペラジック2[妨害]をアドバンストレベルで7分7秒以内にクリア

所持しているすべてのウェポンを「弾無制限」で使用できるようになる。ただし普通にプレイしているときと同じように、マガジンに装填された弾丸がなくなったときは、Bボタンを押してリロードしなければならない。



弾無制限　リロード不要

出現条件 アラスカ空軍基地[変装]をアドバンストレベルで3分11秒以内にクリア

所持しているすべてのウェポンを弾無制限、しかもリロード不要で使用できるようになる。「弾無制限」とは違って、マガジンから弾がなくなることはないので、撃ちっぱなしでプレイできる。



Xスキャン

出現条件 エリア51[救出]をクリア
(難易度はどれでも可)

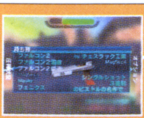
「Xスキャン」を所持した状態でミッションを始めることができる。ソロ・ミッションで壁や扉の向こうにいる敵を見つけるときに使用すれば、ダメージを受けることもなく安全に敵の様子を探ることができて非常に便利だ。



Rトラッカに秘密武器表示

出現条件 スケダーの神殿[決戦]をクリア
(難易度はどれでも可)

ソロ・ミッションのステージ内に隠されている秘密武器の場所を、レーダーマップ上に表示する。秘密武器の入手条件は、各ミッションの攻略ページに紹介してあるので、このチートをONにしておくと、より探しやすくなるはずだ。



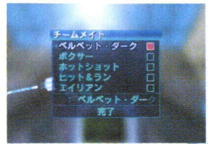
オール武器(ソロ)

出現条件 スケダーの神殿[決戦]をパーフェクトレベルで5分31秒以内にクリア

ゲーム内に登場するウェポンすべてを所持した状態から、ミッションを始められる。ただしスケダーが使用する爆発系ウェポンの「スレイヤー」だけは含まれない。このチートがあればどのミッションも楽にプレイできる。

チームメイト

「協力ミッション」でプレイヤーのパートナーとなる、シミュラントのキャラクターを設定することができる。ゲームを始めたばかりの状態では「ベルベット・ダーク」というキャラクターしか登録されていないが、条件をクリアしていくと4人のキャラクターが登録されるのだ。これらのキャラクターは、装備や思考タイプが異なっている。いろいろな協力ミッションをプレイしたいのなら、ぜひ手に入れておきたい。また、友達とふたりで「協力ミッション」をプレイする場合には、ジョアンナと併せてここで設定をONにしておいたキャラクターを操ることになる。



ここでパートナーにしたいキャラクターの設定をONにしておくと、「協力ミッション」で登場する。



コンピュータが操るパートナーは、プレイの途中で装備ウェポンを変えることはできない。



ベルベット・ダーク

出現条件 なし

「協力ミッション」でのシミュラント・パートナーとして、初めから用意されているキャラクターだ。彼女は「ファルコン2」という標準的なウェポンを装備しており、その行動パターンや能力もチームメイトの基本となっている。



ボクサー

出現条件 データダイン地下研究所[探索]をパーフェクトレベルで6分30秒以内にクリア

「ボクサー」というキャラクターと一緒にミッションをプレイできる。彼はウェポンを装備しておらず、素手のみで戦う。その性質上、早々に倒されてしまう場合が多いので、彼を守ってあげながらミッションを進めていこう。



ホットショット

出現条件 エリア51[突破]をアドバンストレベルで5分以内にクリア

「DY357マグナム」と「DY357-LX」を1丁ずつ装備した「ホットショット」というキャラクターをパートナーにできる。装備を見ればわかるが、攻撃力はかなり高い。彼がリロードしているあいだは、プレイヤーがサポートしてあげよう。



ヒット&ラン

出現条件 キャリントンの別荘[人質]をアドバンストレベルで2分30秒以内にクリア

「K7 Avenger」を装備した「ヒット&ラン」というキャラクターをパートナーにできる。遠くから敵を狙って攻撃するタイプで、比較的安全な行動をとる。プレイヤーの心強い味方として、何度も活躍してくれるはずだ。



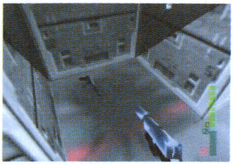
エイリアン

出現条件 スケダー宇宙船[制圧]をアドバンストレベルで5分17秒以内にクリア

「RC-P120」を装備した「エイリアン」というキャラクターをパートナーにできる。5人いるパートナーのなかで、このキャラクターだけがマイアン種族だ。装備ウェポンも最新の「RC-P120」となっており、攻撃力もかなり高い。

隠しウェポン一覧

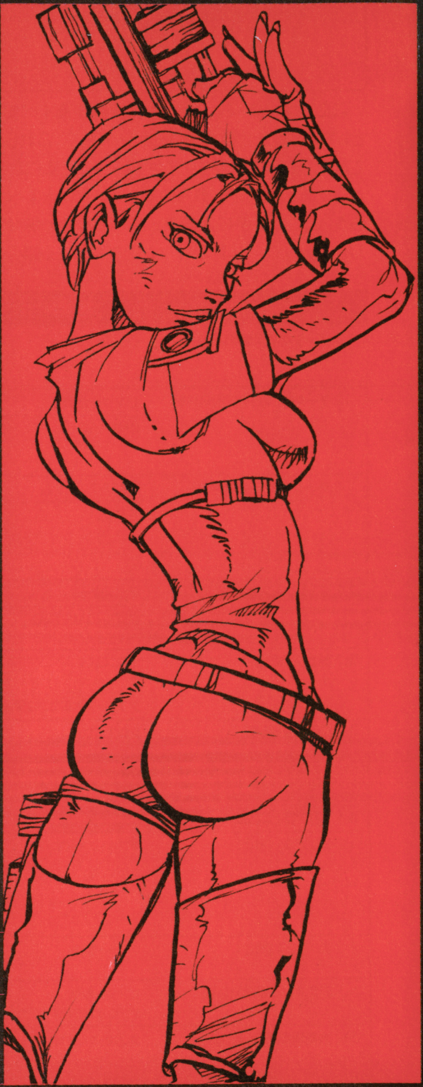
ここではソロ・ミッション中に登場するすべての隠しウェポンを、一覧表としてまとめた。強力なウェポンが多く、これらの隠しウェポンを入手することで、ミッションのクリアがずいぶんと楽になる場合もあるはずだ。また、コレクションとしてこれらの隠しウェポンをすべて入手してみるのもいいだろう。ここでは手に入るウェポンの名称と併せて詳細な入手条件も紹介しているので、ソロ・ミッションをプレイする際の参考としてほしい。



隠し武器はあらゆるミッションに登場し、入手条件もさまざまなのだ。

ミッション名	隠し武器	参照ページ	入手条件
1-1 データダイン本社[始動]	ラップトップガン	P.31	パーフェクトレベルでのプレイでのみ入手可能。任務Cで連行する重役が21階の部屋から出てきたら、捕まえずにそのまま逃がす。そうすると21階の奥の部屋へと逃げ込むので、そこに入れば「ラップトップガン」が壁にかけてある。
1-2 データダイン地下研究所[探索]	センサー爆弾	P.35	放射性レベルが高い部屋の、いちばん奥に隠されている。
	CMP150	P.35	クリーニングロボット起動用パネルの近くにある、武器庫に隠されている。同じフロアにある武器管理用コンピューターを起動すれば武器庫は開くが、武器管理用コンピューターを操作するまで、誰にも見つからずにという条件が必要。
1-3 データダイン本社[保護]	DY357マグナム	P.39	1階にいる敵5人を気づかれずに倒せば、5人目がその場に落とす。
	ドラゴン	P.39	照明が回復するまえに、1階にいる敵をすべて倒す(ドクター・キャロルは無傷で)。そうすると21階の通路に戦闘服の男が出現するので、この敵を倒すと「カードキー」が手に入る。これを持って23階にあるカサンドラのオフィスに入り爆発系ウェポンで壁を壊すと、その中に隠されている。
2-1 キャリントンの別荘[人質]	デバスター	P.43	別荘のヘリポートにあるコンテナの中に隠されている。
	ダブル・CMP150	P.43	ヘリポートの壁の上に立っているスナイパーを、ミッションがスタートしてから38秒以内に倒すと、倒されたスナイパーが落とす。
3-1 シカゴ[潜入]	ボムスパイ	P.47	裏路地にあるゴミ箱の中に入っている。ゴミ箱を押してドラム缶のそばまで持っていき、ドラム缶を爆発させれば入手することができる。
	ダブル・ファルコン2望遠	P.47	G5ビルの地下にある部屋のカウンターの上に置かれている。
3-2 G5ビル[盗撮]	クロスボウ	P.51	ミッションのスタート地点となっている部屋に出現する敵のふたり目を、ウェポンを使わず素手のみで倒すと、倒された敵がその場に落とす。
	Nボム	P.51	ミッション3-1で、リモート爆弾を3階に仕掛けている場合にのみ入手可能。その場合、3階の脱出口あたりに「Nボム」が置かれている。
4-1 エリア51[突破]	Rランチャ	P.55	エリア51にあるヘリポートの真ん中に置かれている。
4-2 エリア51[救出]	ダブル・ファルコン2	P.59	スタート地点からほど近いコンテナの中に隠されている。コンテナ群のなかにひとつだけ燃料タンクがあるので、それを破壊すれば入手できる。
	フェニクス	P.59	ミッション4-1で、基地内に停めてある対空迎撃ロボットの側にいる男を殺していないのが条件。彼が生きていれば、2階の開かない扉を彼が開けてくれる。そして、部屋の奥へと進めば「フェニクス」が置かれている。
4-3 エリア51[脱出]	リモート爆弾	P.63	スタートしてから36秒以内に、格納庫へ通じる部屋へマイアンを運ぶのが条件。そうすればマップ上に出現する。
5-1 アラスカ空軍基地[変装]	センサー爆弾 ダブル・DY357マグナム	P.67 P.67	基地横の洞窟を抜けた先の崖においてある。 基地内にいる灰色の服の男3人をすべて倒すと手に入る。
5-2 大統領専用機[暴露]	ダブル・サイクロン	P.71	2階へのスロープがある部屋には鍵のかかった扉がふたつある。この部屋にいるガードマンふたりを倒すとそれぞれからカードキーが手に入るので、それを使って扉を開ければ、そこに「サイクロン」が落ちている。
5-3 墜落現場[対決]	センサー爆弾	P.75	ひとつも任務を終了させずにエルビスに会うと、彼からもらえる。
6-1 ペラジック2[妨害]	ダブル・ファルコン2消音	P.79	敵にアラームを一度も鳴らされることなく、ポイント2にいる敵を倒すと、敵がその場に落とす。
6-2 深海[別れ]	センサー爆弾	P.83	スタート地点から4つ目のゲートを開いた場所に、4人のスパイクローク兵が出現する。このうち、通路の左奥から出現する敵を倒すとその敵が「センサー爆弾」を落とす。ただし、場合によっては「センサー爆弾」が出現しないこともある。
7-1 キャリントン協会ビル[防衛]	デバスター	P.87	スケダーに捕らわれた人質を解放する際、犠牲者をひとり以内におさえて、インフォ・ルームにいる人質を助けると、その人質から入手できる。
8-1 スケダー宇宙船[制圧]	スレイヤー	P.91	メインデッキの奥に置かれている。その場所に行くだけで入手できる。
	ダブル・Mauler	P.91	宇宙船のメインブリッジにいる3体のスケダーのうち、真ん中にいるスケダーを倒すと入手できる。
9-1 スケダーの神殿[決戦]	フェニクス	P.95	5本あるオベリスクの破壊が条件。「Rトラッカ」に反応しなかったふたつのオベリスクは「デバスター」で破壊し、残りの3つに「電子マーカ」を取りつけて爆撃で破壊させれば、渓谷に降りるハシゴの手前に出現する。

PERFECT DARK



PERFECT DARK
ALL MISSION FILE
パーフェクトダーク
オールミッションファイル

2000年12月29日　初版発行

STAFF

■発行人／浜村弘一　■編集人／野田稔　■編集長／坂本武郎　■副編集長／鈴木弘明　■デスク／宮沢晶美　■業務部／高橋敦子　■印刷／共立印刷株式会社

●企画・構成・執筆／Center Circle　●デザイン／Center Circle　●イラスト／HASHISANMA

●編集担当／青木宏行（ファミ通書籍編集部）　●デザイン監修・装丁／中島俊（ファミ通書籍編集部）　●協力／任天堂株式会社

●制作・発行　株式会社エンタープレイン　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　TEL03-5433-7850（営業局）

●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレス support@ml.enterbrain.co.jp で受け付けています。
また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。
いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。
なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承くださいませ。

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。
送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

ISBN4-7577-0292-2
●1191126
Printed in JAPAN


PERFECT DARK
ALL MISSION FILE

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

CAPCOM VS.SNK ミレニアムファイト2000 公式キャラクターブック	800円
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! パーフェクトガイド	1400円
SDガンダムGGENERATION-Fコンプリートガイド	1700円
ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド	1200円
エターナル アルカディア ベストナビゲーションガイド	1200円
エターナルリング公式ガイドブック	1200円
俺の屍を超えてゆけ公式指南書 -ソノ血、絶ヤサヌ為ニ-	1400円
神来 -カムライ- オフィシャルガイドブック	1300円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜コンプリートガイド	1400円
機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…コンプリートガイド	1000円
グランツーリスモ2公式ガイドブック ザ·ベスト·ナビゲーター	1500円
グランディアII オフィシャルガイドブック	1200円
サクラ大戦公式ガイド 戦闘篇＜改訂版＞	1200円
サクラ大戦公式ガイド 恋愛篇＜改訂版＞	1200円
さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち　コンプリートガイド	1200円
シェンムー 一章 横須賀ワールドガイダンス	1500円
スーパーロボット大戦α コンプリートガイド	1400円
ストリートファイターIIIサードストライクファイトフォーザフューチャー公式ガイドブック	1400円
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面のすべて	1100円
ダービースタリオン99全書	1500円
ダビつくダービー馬をつくろう! パーフェクトガイドブック	1400円
チョコボスタリオン全書	1300円
ディノ クライシス公式ガイドブック	1200円
ディノ クライシス2公式ガイドブック	1200円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック	1200円
テイルズ オブ ファンタジア オフィシャルガイドブック	1200円
デビルサマナーソウルハッカーズのすべて Revision	1400円
伝説のオウガバトル外伝-ゼノビアの皇子-公式ガイドブック	1000円
トゥハート公式ガイドブック　-The Essence of To Heart-	1200円
トゥルーラブストーリー2 オフィシャルガイドブック	1300円
バイオハザード コード:ベロニカ公式ガイドブック	1200円
バイオハザード3 ラストエスケープ 公式ガイドブック 完全征服編	1300円
バイオハザード3 ラストエスケープ 公式ガイドブック 脱出遂行編	1100円
ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの 公式ガイドブック悟之書	1300円
ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの 公式設定資料集	1400円
ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの 公式ガイドブック導之書	900円
プロ野球チームをつくろう!コンプリートガイド 完全解明編	1300円
ベイグラントストーリー 完全ガイドブック	1200円
ペルソナ2 罪 公式Masters Guide	1300円
ペルソナ2 罪 公式ガイドブック 完全版	1300円
ペルソナ2 罰 公式Masters Guide	1300円
ペルソナ2 罰 公式ガイドブック 完全版	1300円
ペルソナ倶楽部2 Innocent Sin World	1300円
ぼくのなつやすみ 公式ガイドブック 空が高かったあの頃	950円
ポケットモンスター金·銀ポケモン大全集	950円
ポケットモンスター金·銀ワールド大百科	680円
ポポロクロイス物語II 公式ガイドブック	1100円
マーヴル vs.カプコン2 ニューエイジオブヒーローズ 公式ガイドブック	950円
魔剣X公式ガイドブック	1400円
マリオストーリーかんぺきガイドブック	1000円
みんなのゴルフ2公式ラウンドガイド	1300円
もっとプロ野球チームをつくろう! ガイドブック	800円
ランナバウト2 公式ガイドブック	1200円
リベログランデ2 オフィシャルガイドブック	1100円
レジェント オブ ドラグーン 公式ガイドブック	1300円
ワイルドアームズ 2ndイグニッション コンプリートガイド	1300円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7577-0292-2

C0076 ¥1300E

9784757702929

1920076013003

エンターブレイン
定価 本体1300円 +税

PERFECT DARK
ALL MISSION FILE



ファミ通

パーフェクトダーク

PERFECT DARK
ALL MISSION FILE

オールミッションファイル



eb!
enter brain

ファミ通

パーフェクトダーク

PERFECT DARK
ALL
MISSION
FILE

オールミッションファイル

enter
brain